namco

PlayStation

風のクロノア door to phantomile™

オフィシャルガイドブック



ファミ通
責任編集

ISBN4-89366-968-0

C0076 ¥1300E

9784893669681

1920076013003

アスペクト

定価 本体1300円 +税





風のクロノアdoor to phantomile オフィシャルガイドブック

door to phantomile



NAMCO・FAMITSU

風のクロノア

door to phantomile

オフィシャルガイドブック

namco & ファミ通

ASPECT

風のクロノア door to phantomile™

オフィシャルガイドブック

And I begin to wonder...
The dreams I can't remember
when I wake in the morning,
where in the world did they go?

Klonoa
door
to
phantomile



CON

ファントマイルへの扉が開く……………4
～プロローグ～
扉の向こう側……………………6
～ファントマイルという世界～
ファントマイルの人々……………………10
～主要キャラクター紹介～
ファントマイルの歩き方……………………12
～ビジョン別冒険ガイド～
VISION 1-1 風のはじまり～風の村ブリーガル～……………14
VISION 1-2 歌姫と闇なる王～ガンストン採掘場～……………16
VISION 2-1 枯れゆく森の奥で～木の村フォーロック～……………26
VISION 2-2 立ち昇る滝を越えて～ジャックポット王国～……………34
VISION 3-1 よみがえる森～木の村フォーロック～……………44
VISION 3-2 止められた歯車～大樹のからくり屋敷～……………50
VISION 4-1 ねらわれた村～風の王国跡～……………64
VISION 4-2 風が止むとき～巨大魚の氷窟～……………76
VISION 5-1 四つの宝珠～太陽の神殿コロニア～……………90
VISION 5-2 光と闇のはざまに～コロニア上層～……………100
VISION 6-1 伝説に継がれし国～月の王国クレス～……………118
VISION 6-2 再生の時へ～プリズムの回廊～……………134
FINAL VISION 悪夢の果てに見る夢～クレス上空～……………150
そしてふたたび扉が開く……………154
～エピローグ～

contents

Klonoa door to phantomile

TEN



ファントマイルの生物たち……155
ファントマイル版／種の起源……156
ファントマイルの生物 敵キャラクター紹介……158
ファントマイルへのフリーパス ～クリアのあとのファントマイルガイド～……163
リピーターのためのファントマイル情報……164
EXTRA VISION クロノア疾風大作戦 ～バルーの塔～……166
歌姫レフィスのおくりもの……178
ファントマイル3000年の歴史 ～ファントマイル創造の記録～……180
ファントマイル旅行会話集……183
ファントマイル創造記 ～開発者インタビューと設定資料集～……185
創造主たちの声……186
ファントマイル創造の記録……190

TS!



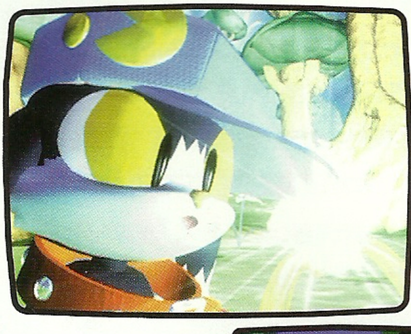


ファントマイルへの

door to phantomile









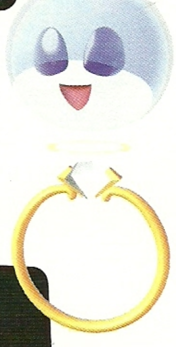


prologue



夢は不思議。確かに見たはずなのに、起きてみるとどうしても思い出せない夢。頭では分かっているのに、言葉では説明できない夢。まるでこれから起きることを予知するかのような夢。幼い日の思い出のようだが、その頃の記憶がもうあやふやで、実際にあったことなのかどうか分からない夢。果たして現実なのか夢なのか区別がつかない夢。生まれてから、そんな夢をいろいろ見てきた。

扉が開く







その日見た夢は、思い出と不吉な予感とに彩られていた。

……空から降ってきた大きな指輪。そこに宿っていたリングの精ヒューポー。親友と出逢ったときの大切な思い出。そしてふたりは夢のなかでも、いつものように草むらを駆けまわるのだ。そこにたちこめる暗雲。村の鐘の丘に墜落する、空からのなにか。響きわたる大きな衝撃音。恐ろしいいなびかり。急変する世界……。



うなされて夢から醒めた。夢でよかった。だが、ヒューポーとの大切な思い出さえも、夢だったかのように思えて寂しくなった。でも、ヒューポーはちゃんとそばにいた。夢でなくてよかった。

外から大きな衝撃音が伝わってきたのは、その次の瞬間だった。窓からは、鐘の丘のほうにたなびく煙が見える。これは夢、それとも現実？　胸騒ぎと好奇心とに背中を押されて、扉を開けて外へ駆け出した。

扉の向こう側

～ファントマイルという世界～

Door to Phantomile、つまりファントマイルへの扉を開けると、そこにはさまざまなインスピレーションに満ちた別世界が広がっている。すばらしく調和のとれた世界で、まるで理想郷のようにも思えるが、実は暗雲がたちこめている。この、ファントマイルという世界を、これから冒険していくことになる。

ファントマイルの大地では3つのコミュニティが形成され、ちょうど三角形を作るかのように位置している。下の世界全図で見ると、手前左側に見えるのが木の村フォーロック、右側が水の国ジャグポット、そして奥にあるのが風の村ブリーガルである。その三角形の中央には、住む人もない広大な平野が広がっている。また、風の村の近くには、歴史的に価値のある遺跡なども見られる。

そして空に浮かんでいるのが太陽の神殿コロニアである。また、この世界のどこかに、月の国クレスが封印されているという。



ファントマイル全景

prologue

風の村 ブリーガル





クロノアが住む村。村の中央には大風車があり、村人はその風力を利用して暮らしている。また、光る石が眠るガンストン鉱山を有するが、現在では十分な採掘量が期待できず、全盛期に集まった働き手にも見放されたようだ。光の届かない鉱山内部で働く人々に時を知らせた、丘の頂上の釣り鐘だけは、今も昼と夕方に吹く時の風によって鳴り響き、当時の繁栄をしのばせる。ちなみに、村の崖に歌姫レフィスのレリーフを彫ったり、塔を建設したりしているバルーは、かつて鉱山で働く者の親分であった。そのほかの産業としては、風を吹きつける技術を使っての石材加工が有名で、水の国などから仕事を請け負っている。

木の村 フォーロック

村の中心には大木がそびえ立ち、その上に長老オババの住む、大きな歯車のついたからくり屋敷がある。また、その下には大木に守られるように木々がうっそうと茂り、村人の住居となっている。木から木へ渡り歩けるようにと、豊富な材木や植物のツルなどを使っての、独自の交通手段が発達しているのも特徴。これらはみな、木を加工する技術に長けた村人たちの手によるものであるが、村の外からの仕事も積極的に引き受けており、たとえば風の村のつり橋や、風車小屋のゴンドラなどの建設も担当している。

ところで、この村の緑を豊かにしているのは、水の国から供給される水である。



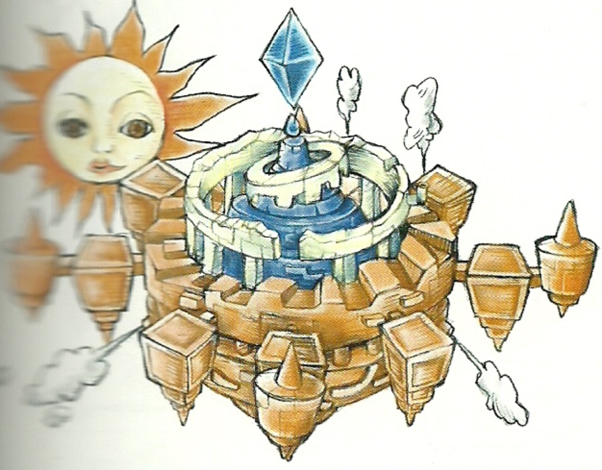
水の国 ジャグポット

ファントマイル全域に、水を送り出している国。大きな水車を備えた貝の城があり、この水車が回り続ける限り、水はこの国から無限に湧き出すと言われている。その貝の城には、国王シードフが住んでおり、神秘的な巨大魚の親子、パメラとカラルとともに水を守っている。

風の村にある滝も、ここを水源としている。また、ここにある石柱や欄干などは、風の村の人々が手がけたものである。



太陽の神殿 コロニア



ファントマイルの空に浮かぶ神殿。神殿と大地を結ぶ交通手段がないため、おとずれる人もなく、謎の存在となっている。月の国の封印を解くとされる祭壇がある。

神官たちが育てているンガポコという生命体は、月の国に送られる途中でこぼれた夢のエネルギーをもとにたまごを産み、世界中に運んでいる。たまごには夢のかけらや、傷をいやす物質、それに悪夢に取り込まれ、悪夢エネルギーとして月の国に送られたものの途中でこぼれて助かった人などが入っている。



月の国 クレス

ファントマイルのどこかに封印されているという幻の国。月のペンダントが太陽の祭壇に捧げられると発生する日食の波動により、その封印が解かれる、とされている。

人々が睡眠中に見る夢の一部は、夢のエネルギーとしてこの国に集められている。そのため、人々は起きたときに夢を思い出せないことがあるが、月の国ではそのエネルギーを使って、ファントマイルという世界自体と、そこにあるあらゆるものを形作っているのだ。わずかに、マイナス因子である悪夢のエネルギーも届くが、月のプリズムで分解している。

ファントマイルの人々

～主要キャラクター紹介～

主人公のクロノアをはじめ、この冒険でクロノアに深く関わってくるファントマイルの住人たちのプロフィールを紹介しておこう。

クロノア Klonoa



好奇心旺盛でやんちゃ、ちょっといたずら好きな主人公。長い耳と、イカすマーク入りの青い帽子がトレードマークだ。風の村ブリーガルに住んでいるだけあって、風を耳でとらえてはばたくなど、風の力を使うことができる。

リングの精 ヒューポー Hyupo



幼い頃クロノアが拾ったリングに宿る、クロノアの大親友。クロノアの風の力を増幅させ、風だまの発射を助ける。

歌姫 レフィス Lephise



「再生の歌」を歌って世界を再生させることのできる、伝説の歌姫。幻の月の国に住んでいるとされる。その力を疎ましく思うガディウスに追われ、捕えられてしまう。

闇なる王 ガディウス Ghadious

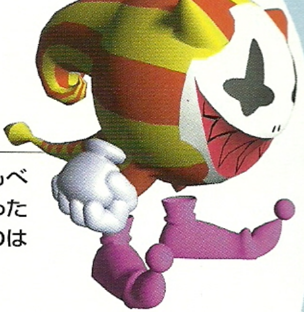


3000年もの長い眠りからよみがえった闇の王。ファントマイルを悪夢の世界に変えることで、かつて自分を封印した人々に、自らの死をも辞さない覚悟で復讐しようとしている。闇を自由自在に操って、異空間を創り出し、クロノアたちを苦しめる。



じっちゃん Grandpa

風の村の長老であり、クロノアの育ての親でもある。現在もクロノアと一緒に暮らしている。ファントマイルの歴史や伝説についての深い知識を持つ。



ジョーカー Joker

ガディウスに忠誠を誓うしもべ……というか使いっ走りといった役どころ。一生懸命やってるのは分かるが、どこか抜けている。

バルー Balue



木の村のオババ Granny



木の村フォーロックの長老で、村の中心にそびえ立つ聖なる大木の上にからくり屋敷を構えている。じっちゃん同様、ファントマイルについての深い知識を持つ。

かつては風の村のガンストン採掘場で石工の頭を勤めていたが、最近では月の国まで届く塔を造ろうと奮闘している。なんでも、レフィスに会いたいのだとか。



シードフ王 King Seadoph



水の国ジャグポットの国王。貝の城に住み、永遠に枯れることのない水源を守っている。だが、ガディウスが現れてからようすがおかしい。

パメラ Pamela

かつてはファントマイルに数多く棲息していたという、神秘的な巨大魚の生き残り。水の国ジャグポットの貝の城を守っているが、シードフ王同様、最近ようすがおかしい。カラルという名の子供がいる。

ファントマイルの歩き方

クロノアは親友のヒューポーと一緒に
これから風の村を出発し
木の村を通り水の国を経て
太陽の神殿へ飛び
幻の月の国を目指すという
長い旅に出る
この攻略ガイドでは
そんなクロノアの冒険を
各ビジョンごとにしっかりフォローしていく



ガイドの見方

本ガイドは、各ビジョンのマップと、その見どころや冒険の難所などの解説で構成されている。マップについては、各ビジョンをさらにいくつかのエリアに分けることによって縮尺率をあげ、地形やそこで入手できるアイテムの位置などを、できる限り正確に再現している。



マップ

矢印：進行方向（攻略ルート）をあらわす。同じマップを何度も行ったり来たりする場合には、見やすくするために矢印の色を変えている。例外もあるが基本的にはピンク色よりも、緑色が、緑色よりも黄色のほうがゴールに近い。

扉：各ビジョンごとに、カタカナで記号をつけた。同一ビジョン内の同じ記号の扉とつながっている。

ビジョンの番号

ムービー

マップ内の記号

夢のかけら（小）：100個集めるとクロノアの数がひとり増えるアイテム。わきにかかれた数字は、その付近にかけらが複数個あることを示す。

夢のかけら（大）：夢のかけら（小）の5個分に匹敵する。

ハート：小さなハートは1段階、大きなものは3段階クロノアの体力を回復する。

1UP：クロノアをひとり増やすアイテム。

記憶の置き時計：この時計を取っておくと、クロノアが倒れたときに、その場所から再出発することができる。

ンガポコのたまご：月の国へ送られる途中にこぼれた夢のエネルギーをもとに、太陽の神殿で、たまごを生むンガポコ。その中には、夢のかけらなどいろいろなものが……。中が透けて見える透明たまごも存在する。

悪夢に封じ込められた住人：ガディウスの登場によって世界の夢のバランスが崩れたため、悪夢にとらわれ、逆に悪夢に魅入られてしまった人々。ビジョンごとに6人が救出を待っている。

鏡の精：その昔、いたずら好きで、いろいろなものを鏡に映して2倍にしていた妖精。ある日、太陽を2倍にして夜をなくしてしまい、神の怒りをかって封じ込められてしまったという。出してやると、しばらくの間、取った夢のかけらの数を2倍にしてくれる。

※
- **カギ**：扉を開けるために必要なアイテム。
- **キーアイテム**：カギのように、取ったり壊したりしないと先へ進めないアイテム。クリスタルや宝玉などがある。
- **スイッチ**：これを入れると、マップのどこかに変化が……。

VISION 1-1

風のはじまり
～風の村ブリーガル～

村に空からなにかが落ちてくる夢を見たクロノア。そしてその朝、それは現実に。クロノアは驚いて家を飛び出す。

① 2段ジャンプは必須テク

看板の上の夢のかけらを取るには、2段ジャンプという、このゲームの必須テクニックがいる。□または○ボタンで「風だま」を出し、敵を捕まえた状態でのジャンプ中に、もう一度ジャンプボタンを押せばオーケー。

③ 便利なテットン



また高いところに夢のかけらが。もちろん2段ジャンプでも取れるけど、そばにいる透明の敵テットンを捕まえればその必要はなし。高いところまで運んでくれる。なお、敵ごとのプロフィールと攻略アドバイスはP158を参照。

④ 夢のかけらを全部取るには

扇風草という、風を出す不思議な草が吹き上げる風に乗ってアイテムを取り、住人を救出だ。風に乗りながらの2段ジャンプも有効。がけ下の夢のかけらも、飛び降りる際に2段ジャンプをすれば回収しやすい。



⑥ まずは上ルートから

マップ上で影になっている部分、塔を出てすぐのところには、記憶の置き時計などのアイテムがあるので注意。住人を助けるには、いったん2段ジャンプで左上にあがり、飛び降りる際に風だまを当てよう。さて、ここでルートが上下に分かれているが、先に上から攻めると効率がいい。

② 奥行きあるクロノアの世界

このンガポコのたまごは、一見、道の上にあるかのようだが、影に注目。実はルートをはずれたところにある。写真のように背中を向けて、敵をぶつければ割ることができる。

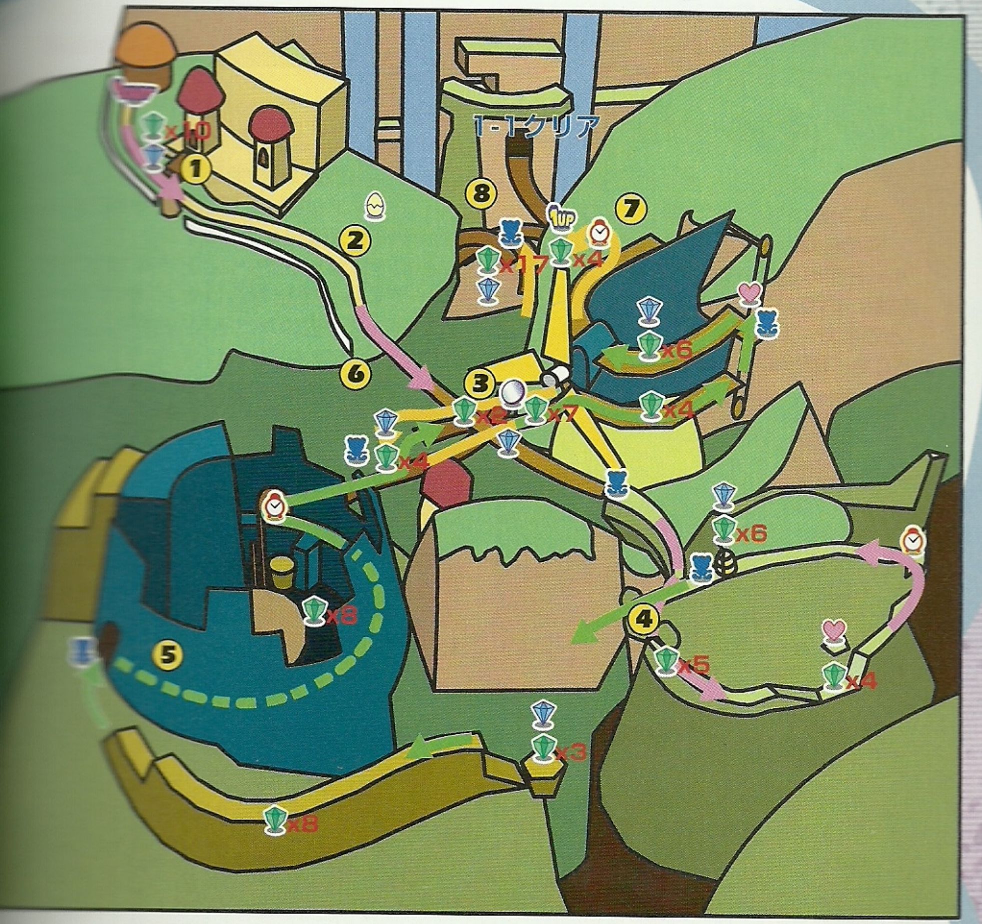


⑤ 月の国を目指す塔!?

これは石工のバルーが建設中の塔。伝説の歌姫レフィスが住むという、月の国を目指して造っているのだとか。なかには夢のかけらがあるので取り忘れないように。



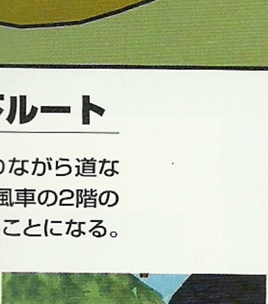




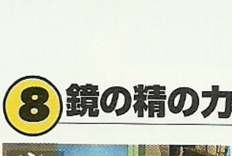
map1-1-1

7 続いて下ルート

夢のかけらを取りながら道なりに進んでいくと、風車の2階の右端から飛び降りることになる。すると、写真の場所に着地する。ここから塔の出口そばのルート分岐点へと戻って、今度は下のルートを攻略しよう。



8 鏡の精の力を借りて



各ビジョンでは夢のかけらを150個ずつ集めることができる。1-1では、下ルートにあるすべての夢のかけらを、鏡の精を出現させてから消えるまでに取れば、150個達成可能。

VISION 1-2

歌姫と闇なる王
～ガンストン採掘場～

空からなにかが落ちたのは、風の村にある鐘の丘のほう。クロノアと相棒のヒューポーは、鐘の丘を目指すことに。

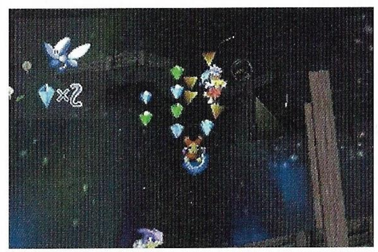
① のっけから回り道

スタート位置の左上に見える住人を助けるには回り道が必要。写真(左下)の位置から飛び降りると、左方向へのルートがある。その左端で吹き上げている強風に乗ればオーケーだ。

ところで、1-2で夢のかけらを150個集めるにも、鏡の精を出現させないとダメ。鏡の精は、出現後10秒足らずで消えるまでの間、クロノアが取った夢のかけらを2倍にしてくれる。2段ジャンプと、ジャンプボタンの押しっぱなしで空中にとどまる"はばたき"のテクニックを組み合わせ、鏡の精のすぐ隣にある12個のかけらを時間内に回収してみよう(写真右下)。



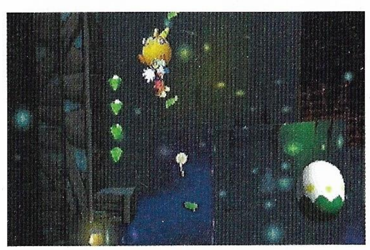
⬆ちなみに、クロノアが残りひとりになると、ここにンガポコのたまごが出現することがある。中身は1UPだ。



⬆かけらは左右2列ずつ2回に分けて取るといい。ジャンプしがてら1列、降下しながら1列ゲットを2セット。

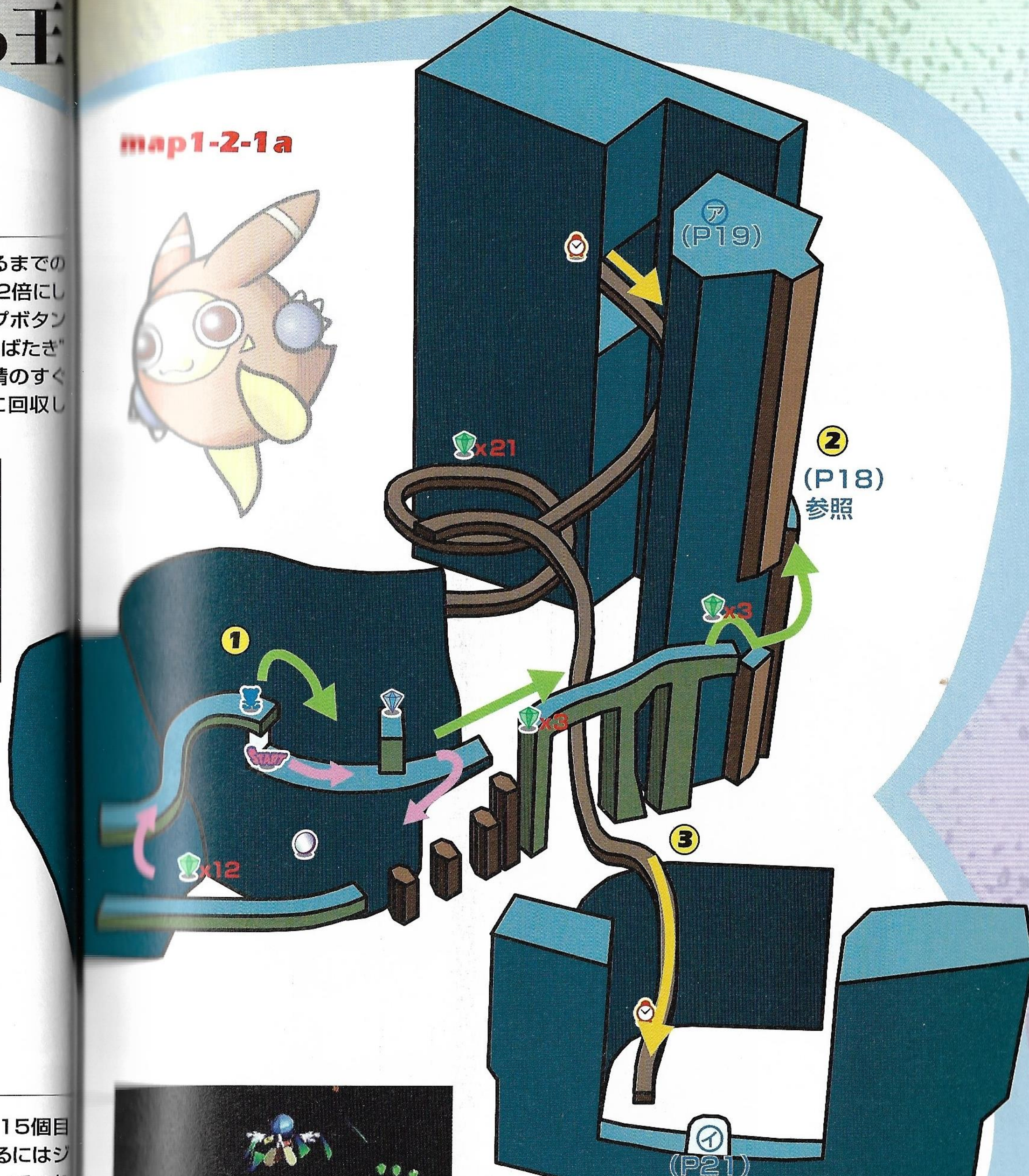
② この柱の裏側は……

P18のmap1-2-1bは、右のmap1-2-1aを別のアングルから描いたもの。マップaでは、この柱の裏側がカゲになってしまっていて見ることができないが、P18のマップbで確認することができるので参照されたし。



③ トロッコは完全自動運転

トロッコに乗っている間、クロノアはどのように動こうと転落することはない。15個目までの夢のかけらは、ほぼ一定の間隔で空中に3個ずつ並んでいる。全部取るにはジャンプだけでなくはばたきが必要。16個目からは、トロッコの中央付近に立っていれば取れる。







VISION 1-2

③この壁の裏側は……

P16でも触れたとおり、このmap はP16のmap 1-2-1aの別アングルバージョンだ。扉㋐に入ると、このマップbでは壁でカゲになっていて見えないトロッコ乗り場へ出る。マップaを参照のこと。なお、トロッコの終点は、どちらのマップでも確認できる。

①下から吹き上げる強風

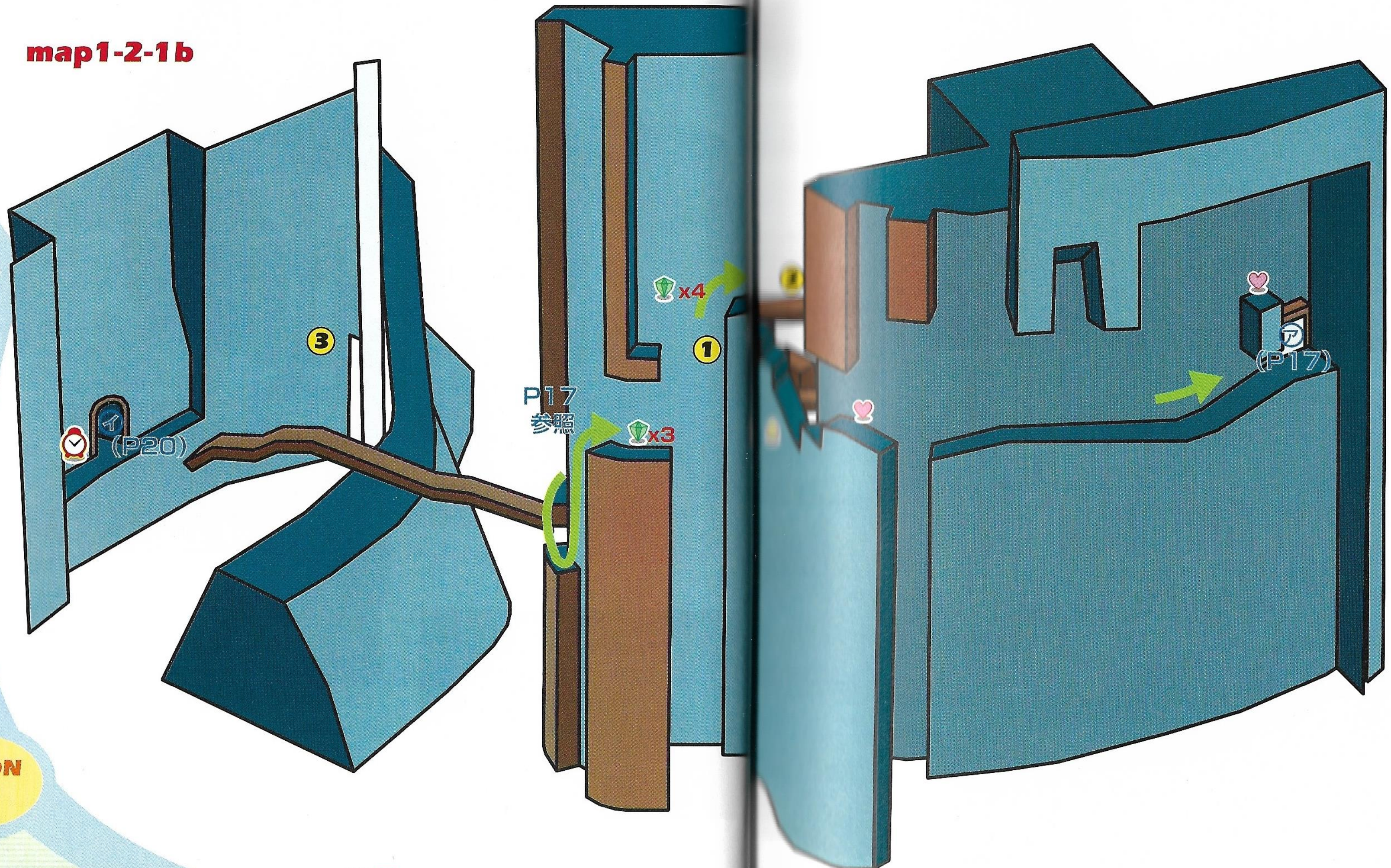
このあたりで足場が途切れているところは、下から強風が吹き上げているので、落ちる心配もなく、上へとラクラク移動できる。ただし、一度風に乗ってしまうと後戻りはできないので、アイテムの取り忘れに注意。



②奥行きのあるクロノアの世界

このンガポコのたまごも、ルートをはずれたところにある。写真の位置で、このように正面を向いて敵をぶつければ割れる。

map1-2-1b



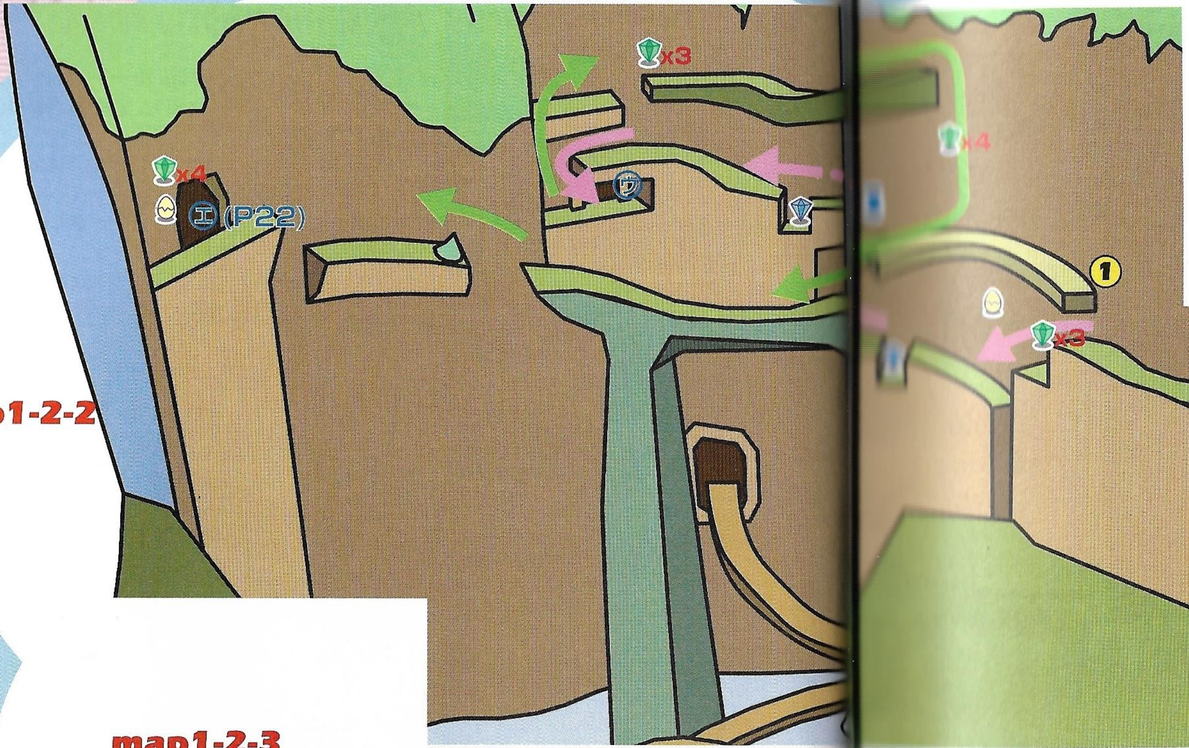
VISION 1-2

Klonoa door to phantomile



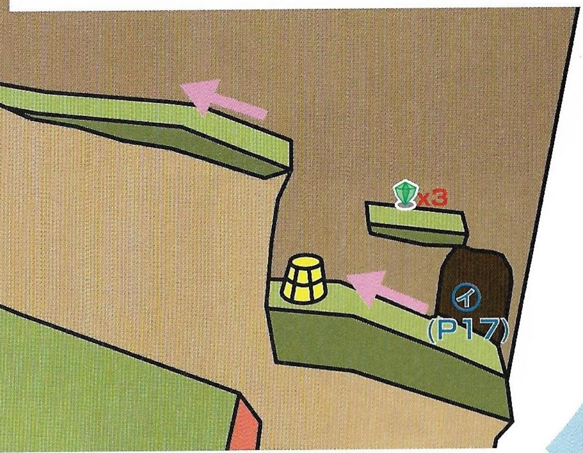
VISION 1-2

map1-2-2

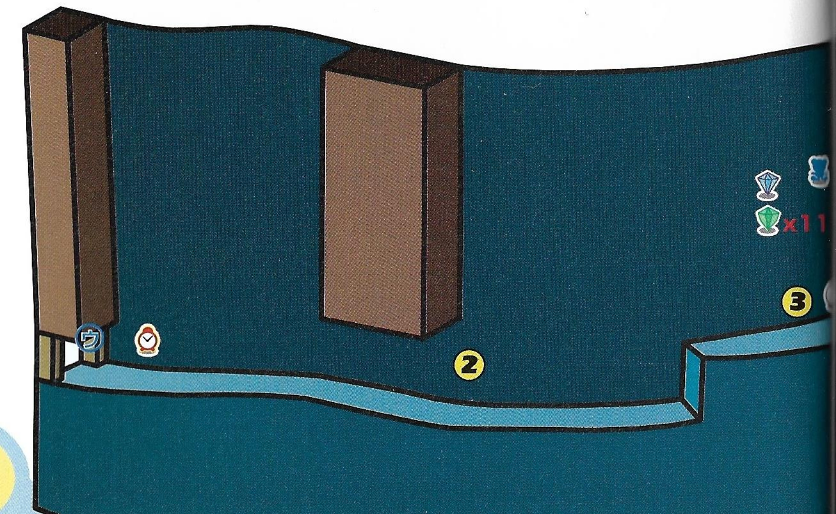


①効率のよい進み方

ここでルートが上下に分岐しているが、先に下へ行ったほうが効率がいい。扉ウに入ったあとに矢印のとおり進めば、分岐点付近に戻ってくる。そのあとで上のルートを行き、扉エへたどりつけばムダがない。ちなみに、扉エ付近にあるンガポコのたまごは、目に見えない。クロノアが触れれば見えるようになるので、探してみよう。



map1-2-3



②ジャイアントムゥ登場



入口付近で行く手をふさぐ巨体は、その名もジャイアントムゥという。ジャイアントムゥは風だまでふくらむが、捕まえることはできず、しばらくすると元に戻ってしまう。と、一見強そうだが、ただ敵をぶつけるだけで倒せてしまう。ジャイアントムゥをはじめ巨大な敵は、倒すと夢のかけらが出てくる場合がある。

③かけらを取る前に鏡の精を

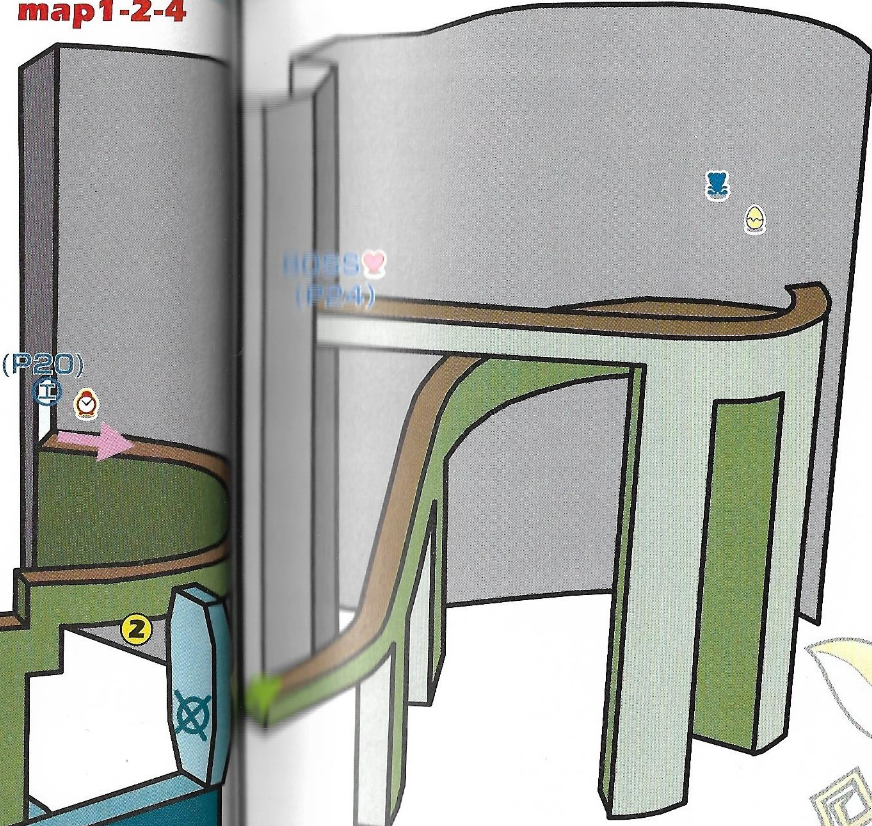
1-2で夢のかけらを150個集めるには、写真上のすべてのかけらを、鏡の精を出現させてから取る必要がある。ところが、その鏡の精のもとへたどり着くには、どうしても手前にあるかけらをいくつか取らなきゃいけないように見える。が、そう見えるだけで、実はこれ、ちょっとトリッキーなシチュエーションだ。鏡の精は風だまか敵をぶつければ出現するので、わざわざそばにいかなくても、写真の位置から敵を投げつければいい。

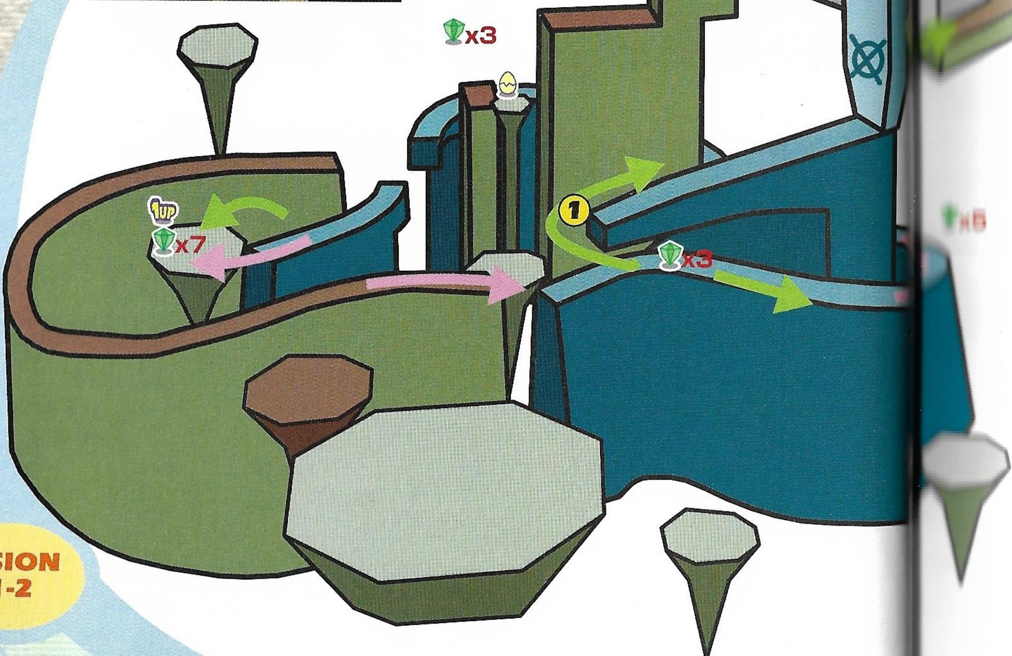




VISION 1-2

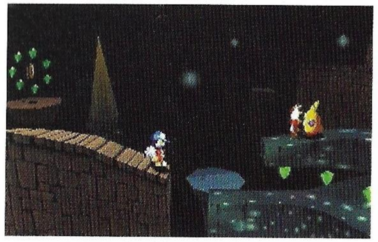
map1-2-4

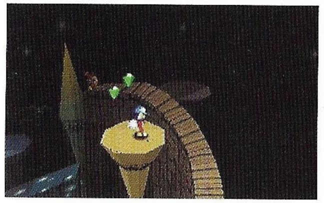


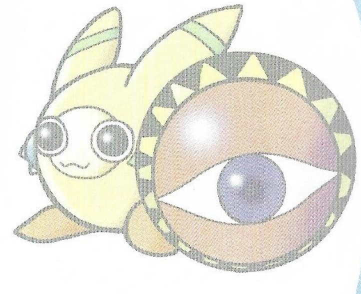


1 先に下のルートへ

ここでルートが上下に分岐しているが、先に下のルートを攻略したほうが効率よく進める。下ルート上にあるアイテムを回収したあと分岐点まで戻り、続いて上ルートへ進もう。



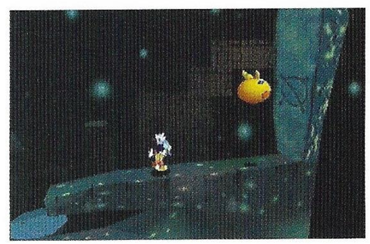






2 マルにバッテンは要チェック

で、上のルートに進んだはいいが、スグに行き止まりだ。ここはひとつ、道をふさいでいるヘンなマークの描かれた柱のようなものに、捕まえた敵をぶつけてみよう。すると柱は倒れ、進路がひらける。今後も、マルにバッテンの印が描かれているモノを見たら要チェック。それがなんであれ、とりあえず敵をぶつけてみることだ。

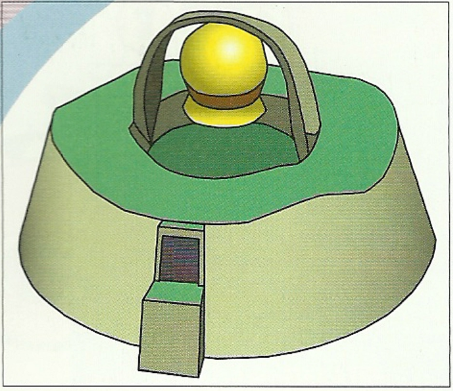




VISION 1-2 boss

幻獣ロンゴランゴ現る!

map1-2-5



鐘の丘の上で事件に遭遇!

やっと鐘の丘にたどり着いたクロノアとヒューポー。そこでふたりは、ガディウスなる人物が歌姫レフィスをさらって空に消えるのを目撃した！　ガディウスの手下のジョーカーは幻獣を呼び出し、ふたりを始末にかかる。



⬅やっとたどり着いた鐘の丘。あれ、どうやら先客がいるみたい。もしかして空から落ちてきた人!?



⬆ガディウス、ジョーカーと呼ばれる悪そうなふたり組が、なにかたくらんでいるようすだ。

HOW 勝利のための TO アドバイス WIN

ファントマイルを形作るため、月の国に集められる夢のエネルギーには、もちろん悪夢もある。悪夢は、月の国の夢のプリズムで浄化されるが、なかにはそこからこぼれ落ち、悪夢の種子と呼ばれる結晶となるものもある。ガディウスは、自ら製作した人形にこの種子を埋め込み、数々の幻獣を創り出している。そのうちの1匹が、このロンゴランゴだ。

ロンゴランゴは、釣り鐘の回りを幅跳びで移動する。ときどき立ち止まり、クロノアのいるほうに向きを変える。そのあとふたたび飛び上がるときには、前方に腕を突くので近くにいると危ない。上半身ごと前に倒れてくることもある。倒すには、弱点の背中やシッポに5回敵をぶつけること。飛び上がったときに下をくぐり抜けて背後に回り込み、着地したときにシッポに敵をぶつけるやり方がオススメだ。

ロンゴランゴは、たまにシッポをうちつけて大地を揺るがす。ドドーッと盛り上がって迫ってくる土はジャンプで避けよう。また、自分を中心に輪状に広がる



⬆ところで、釣り鐘にムゥをぶつけると、鐘が鳴り出すよ。しかも、たまに小さなハートが出現するし。

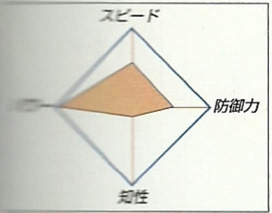
VISION 1-2 boss

Klonoa door to phantomile

data ロンゴランゴ Rongo Lango



ガディウスが、自ら製作した人形に、チカラの知性を持つ悪夢の種を埋め込むことで生み出した幻獣。パワフルな腕力と、優れた跳躍力をあわせ持ち、全身を使ってくりだす衝撃波で周囲のものを粉々に砕く。ただし、知性は低く命令されたことを実行する程度の思考能力しかない。



衝撃波を繰り出すこともある。これもジャンプで避けられるが、高さを見切れないのなら、地面がデコボコしているのでちょっと高いところでジャンプしたり、2段ジャンプするなど工夫を。



[illegible]高さを見切れないなら、ムゥを捕まえて2段[illegible]高いところでジャンプして避けろ。



[illegible]やり方以外にも、シッポを振り上げ[illegible]ぶつける方法など、いろいろある。

大変なことに巻き込まれた!?

ガディウスたちも探していた月のペンダントは、釣り鐘の下に隠されていた。それを拾ったクロノアとヒューポーは、家に帰ってじっちゃんにすべてを打ち明ける。大変なことが起きていると悟ったじっちゃんは、木の村フォーロックのオババにこの事件を報告するようにと、クロノアに言いつけるのだった。

➡レフィスのものであった月のペンダントは、釣り鐘に隠されていたのだ。それを拾うクロノアたち。





⬆風の村の長であるじっちゃんにさえ、手に負えないことなんだろうか!? そんなに大変なことなの?

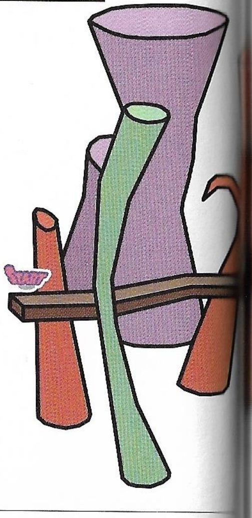


VISION 2-1

枯れゆく森の奥て

〜木の村フォーロック〜

月の国、歌姫のペンダント、ガディウス……数々の謎と異変を知らせに、クロノアは木の村のオババのもとへ急ぐ。



① ふたつのマップの見方

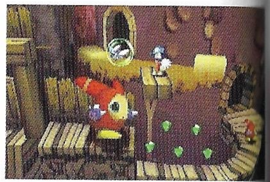
右の上下のマップは、同じマップを異なるアングルから描いたもの。それぞれ木の幹などのカゲになって見えない部分があるが、もう一方のマップで確認できる。ところで、map 2-1-1aのスタート地点付近には、クロノアが残りひとりになると、ンガポコのたまごが出現することがあるよ。

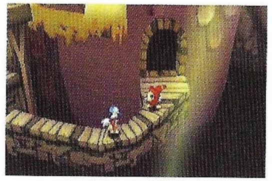
② 新しい仕掛け登場

2枚の木の葉が空中に漂い、一定の間隔でフワフワと上へ下へを繰り返している。タイミングを見計らって飛び乗り、右へ移動しよう。乗っても破れたりすることなく、安全。

③ 夢のかけら150個への条件

2-1ではここの鏡の精の使い方がポイント。まず、左側からジャンプ＋はばたきでジャイアントムゥを飛び越え、写真の位置へ。そして鏡の精を出現させ、右に飛び降り敵(普通のムゥ)を捕獲。左に戻りがてら5つのかけらを取り、ジャイアントムゥに敵を投げつける。すると、ジャイアントムゥを倒すと出る7つのかけらを、鏡の精が消える前に収集できる。





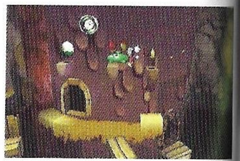
④ 注意！ゲート㋐あり

上下どちらのマップでも見えないのだが、ここにmap2-1-2につながる扉㋐がある。道なりに行けばたどり着ける。

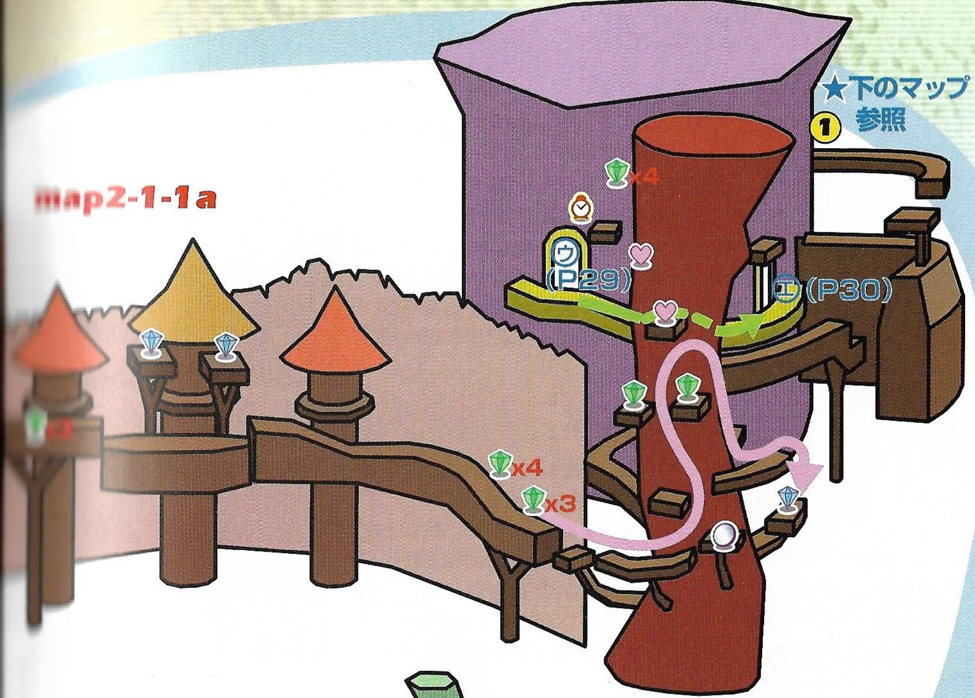
★上のマ
参照

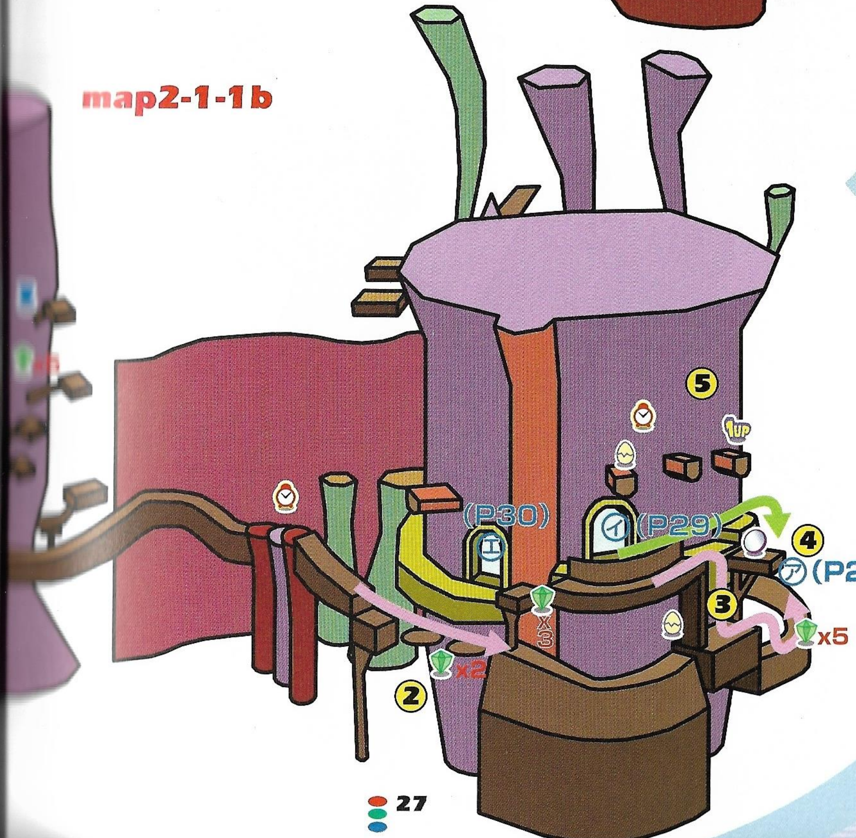
⑤ テットンの使い方

P28①の立体交差の上ルートからここへ出る。ここのンガポコのたまごを割るには、テットンを利用しよう。テットンは捕まえると勝手に上昇し、そのあいだはジャンプボタンがきかなくなるが、そのほかの操作は通常どおりにできる。つまり、上昇中に攻撃ボタンを押せばたまごにテットンを投げつけられるし、方向キーを押せばたまごのそばへ移動できる。アイテムを取り終わったら右から飛び降りれば、すばやく扉㋐に戻ることができる。



★下のマップ参照







VISION 2-1

①まずは立体交差の上から

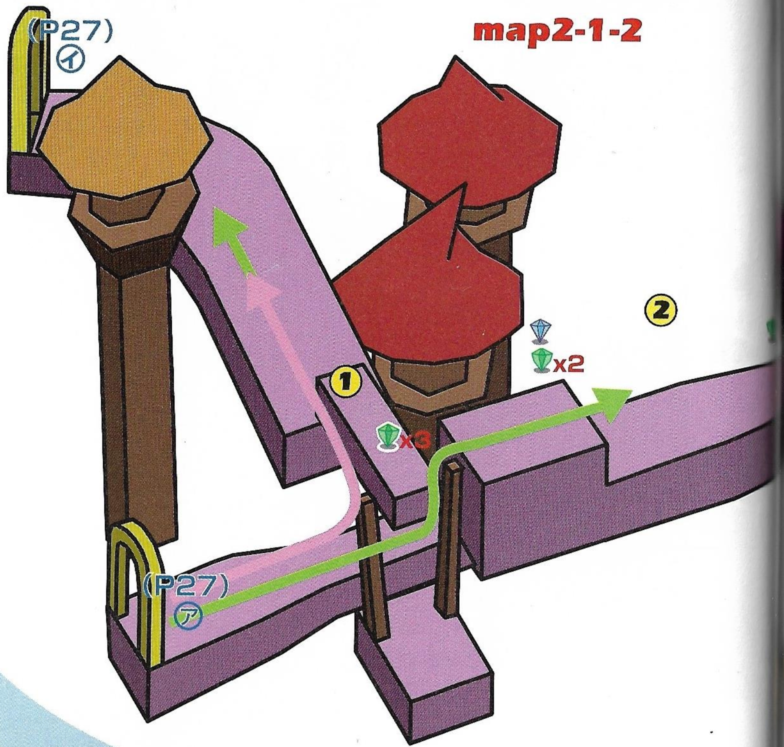
扉㋐からスグのところが立体交差になっている。1回目は立体交差の上を行き、やることをすませてふたたび扉㋐に戻り（P27⑤参照）、それから道なりにルートを行こう。立体交差の上に出るには、写真の位置から左へジャンプ。そのあと道なりに行くなら、そのまま右へ進めばいい。

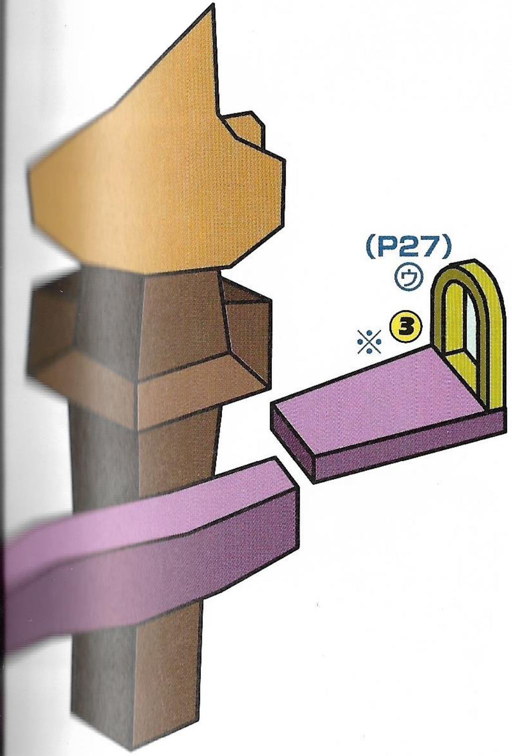


②さらに高く飛ぶには

上空の夢のかけらを取るには、2段ジャンプ中に敵を捕まえ、さらに2段ジャンプをする“乗り換え2段ジャンプ”で、高く飛びあがることが必要。それにはまず、転がっている敵シェルルを捕まえる。ちなみにシェルルは殻から顔を出したときしか捕まえられないので注意。そして写真の位置で2段ジャンプし、ぶらさがっている敵ムゥマンキーを空中で捕獲、スグにジャンプボタンを押す。







③カギがないと開かない扉

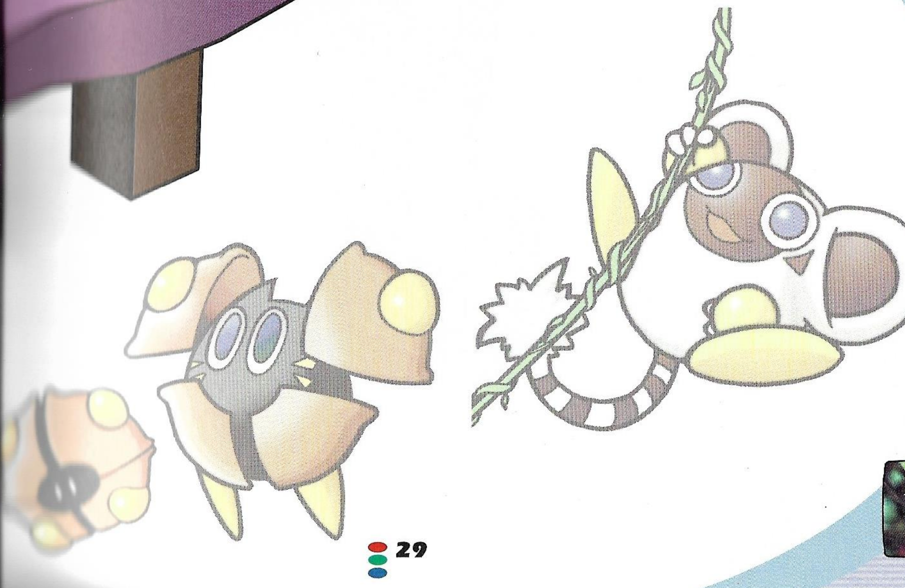
道なりに行くと、扉㋒が開かず、ここで行き止まりになっている。はて困った、と道を引き返そうとすると、森の番人がカギをくれるイベントがはじまる。この、カギの絵の描かれた扉は、カギがないと開かないもので、今後も頻繁に登場する。カギは一度使うとなくなってしまうので、そのつど見つけなければならない。通常はほかのアイテムと同様、道端で入手できる。ちなみに、扉㋒を通るとどこに出るかは、map2-1-1a（P17）を参照。



⬅はて、扉が開かないぞと、困っていると、森の番人が出てきて助けてくれる。



⬆カギを取ると、画面の右上にカギの絵が表示される。その状態のときに扉に触れると、扉が開く。



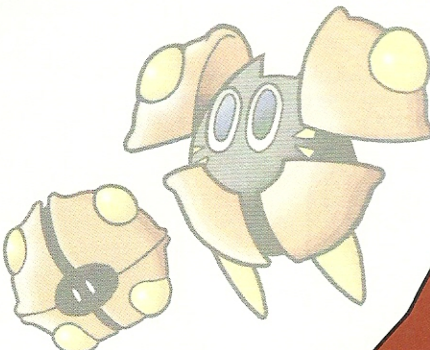


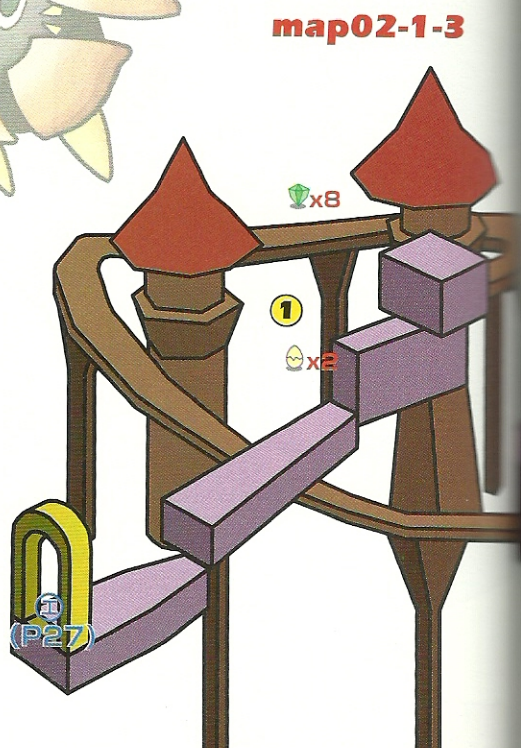
VISION 2-1

① たまごはどこにある!?

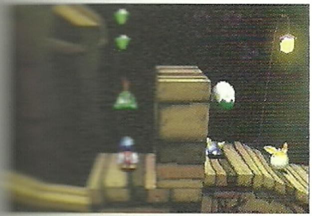
道がループ状になっているが、そのまんなかの空間に、ンガポコのたまごがふたつ漂っている。シェルルを捕まえ、写真のように背中を向けてループの内側に投げつけよう。たまごは動いているので狙いにくいが、ま、そのうち当たるって。





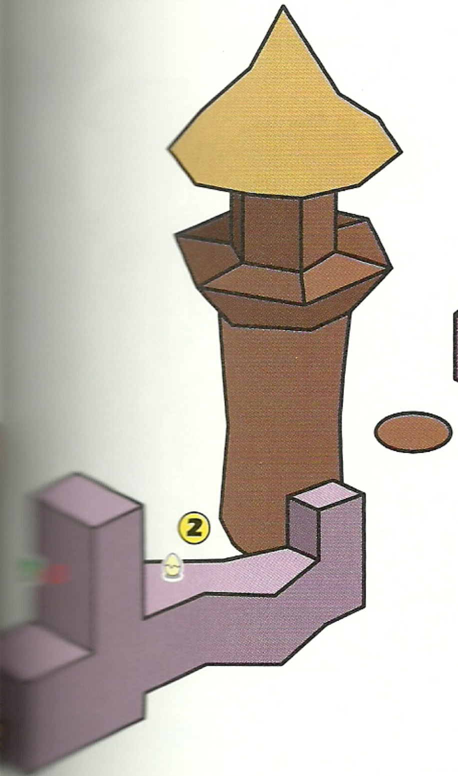


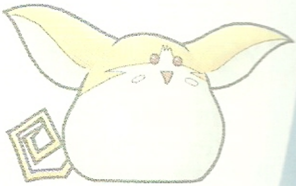
②奥行きにはもう慣れた?

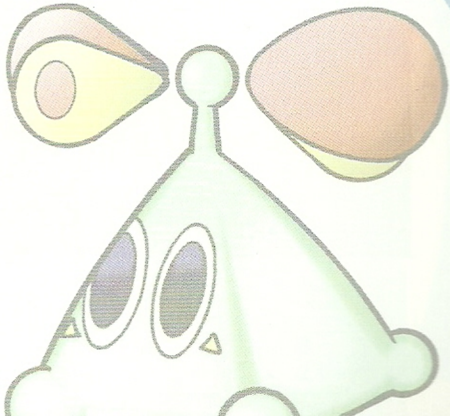


ここにはテットンがいるが、よーく見ると影がない。つまり、テットンはルート上にいるのではなく、ルートをはずれたところにいるのだ。この奥行き感、もう慣れた？

さて、その右側で、ふくらんではトゲトゲの玉を吐き出している黄色い敵の名はムイムイ。ムイムイは着地すると同時に玉を吐くので、ジャンプして空中で捕獲すべし。



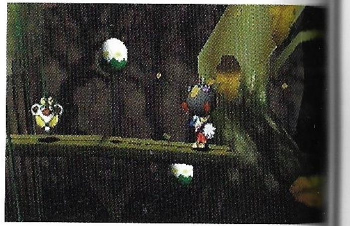






VISION 2-1

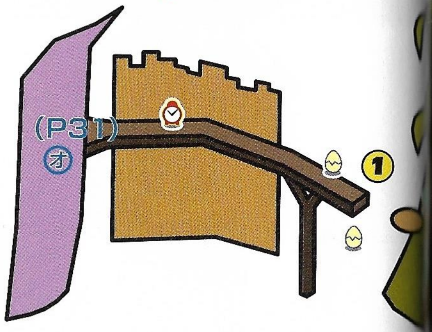
①ふたつのたまごがお出迎え



扉㋔付近にはンガポコのたまごがふたつある。ひとつはクロノアが触れるまでは目に見えないのだが、地面をよーく見てみると、なにもないのになぜか影だけがある部分がある。これは見えないたまごの影。そのあたりをよーく探してみよう。

ふたつ目は道の下にあり、クロノア自身は絶対にたどり着けなさそう。敵を捕まえてから木の葉に乗り、敵を投げつけて割ろう。

map2-1-4

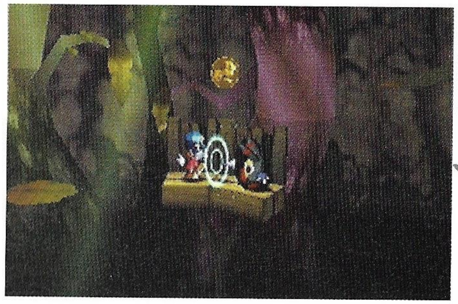


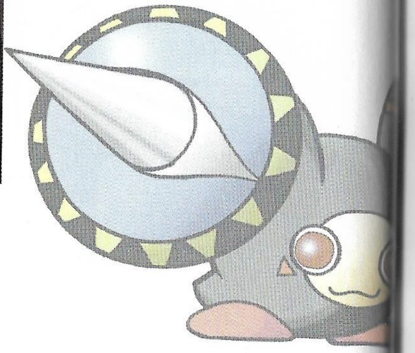
②転落するたてムゥ

盾の役目も兼ね備えた槍を装備しているやりムゥ。コイツを倒すには、背後にまわりこんで捕まえるのが鉄則だが、足場は狭いし、やりムゥはすばしっこいしでなかなか難しい。

そこで、正面から風だまを連射してみよう。攻撃自体は盾にはねかえされてしまうが、その際に反動でやりムゥが少しずつ後退し、しまいには足場から転落してしまうぞ。

ちなみに、クロノアが残りひとりになると、ここに1UPが出現することがある。



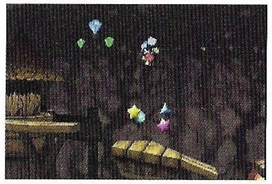


③危険! サミィのトゲ王

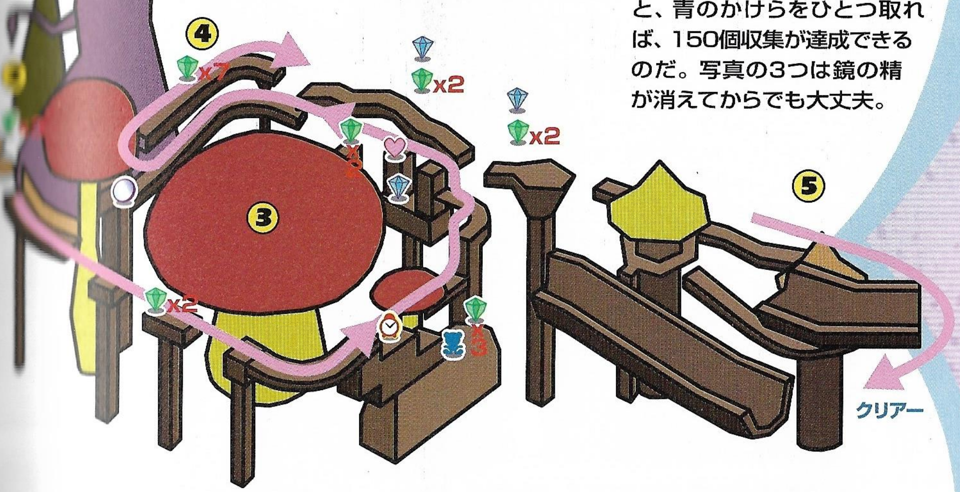


一番大きな赤いキノコの上では、サミィという敵がピョコピョコとジャンプしながら、トゲの付いた玉を発射している。道は、このキノコをグルリと囲むようについているので、サミィはいろいろな方向からトゲ玉を発射してクロノアを狙うことができる。うまく避けたと思って進んでいくと、頭上から不意討ちをくらうことがあるので気をつけて。

④夢のかけら150個収集のために



鏡の精がいるところからゴールまでにある夢のかけら(緑×11、青×2)を、鏡の精が消える前に全部取っちゃいたいところだが、時間的にキビシイ。ここでは、制限時間内に緑のかけらを9個と、青のかけらをひとつ取れば、150個収集が達成できるのだ。写真の3つは鏡の精が消えてからでも大丈夫。



⑤この先行き止まり イベント

ここでクロノアが出会うのは、水の国ジャグポットの兵隊。彼もオババに会いに木の村へやって来たのだが、この先は渡しの木が枯れていて行き止まりになっているという。このままではこの先にいるオババに会えない。ところで、ヒューポーが聞き出した話によると、兵隊が住む水の国にも異変が起きているようす。クロノアとヒューポーは、水の国に寄り道してみることに。



⬆彼が水の国ジャグポットの兵隊。彼に子供呼ばわりされたくないでち。



VISION 2-2

立ち昇る滝を越えて
〜ジャグポット王国〜

結局、オババのもとへたどり着けなかったクロノア。そこで、異変が起こっているらしい水の国にちょっと寄り道。

①新たな敵と新たな仕掛け

スタートしてすぐ、台の上に乗っかったムゥ、ムゥボゥ登場。

乗っかってるムゥを捕まえると台だけが残り、これを足場として利用できる。

少し進むと、水が定期的に勢いよく吹き上げる仕掛けがある。ビジョン1にあった風の仕掛けと同様、乗っかれば上へと移動できるのだ。

水に吹き上げられて右を見ると、夢のかけらが8つ並んでいる。クロノアが残ひとりになると、ここに1UPが出る場合がある。

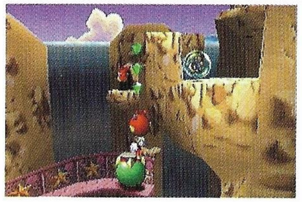


map2-2-1



③ムゥボゥの台を拝借

ここで早速、ムゥボゥから台を奪ってみよう。で、捕まえたムゥを使って、台の上で2段ジャンプ。すると、右上にいる住人を助けることができる。



④滝を目の前にてんやわんや

ここらへんは、足場が狭いうえに敵の攻撃が激しい。うまく切り抜けるには、まず写真の位置に落ち着く。ここで左側からのトゲ玉攻撃をジャンプで避け、緑色の敵フィフィが飛び上がってくるのを待つのだ。そしてフィフィを捕まえ、トゲ玉攻撃を仕掛けている敵ダビィに投げつけて倒す。

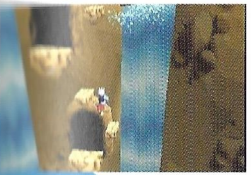
続いて、もう1匹フィフィを捕まえ、ムゥの頭上で2段ジャンプ。クロノアは捕まえた敵を下に蹴り飛ばして2段ジャンプをするので、その際に下にいる敵を倒すことができるのだ。ムゥを倒したあとには、アイテムの回収を忘れずに。



VISION 2-2

Klonoa door to phantomile

⑤map 2-2-2の住人を助けるには

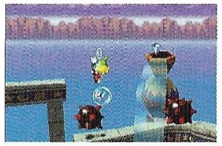


MAP2-2-2(扉㋒)へ行くためには、左側にいるフィフィをつかまえて、2段ジャンプ(②の要領で)して下の扉㋒の入口から入る。P36④の住人を助けたら、扉㋒の前を通って住人を助けたあと、ふたたびここに戻り、マップの右上方向に移動。

⑥事前に準備が必要だ

吹き上がる水のしかけに乗る前に、その右側でムゥを捕まえておこう。緑色の足場から赤いレンガ作りの道へ飛び移るには、2段ジャンプが必要だからだ。

⑦夢のかけら150個への条件



ここでは、鏡の精が消えるまでの間に、青いかけらをひとつ、緑を3つ取ればオーケー。制限時間には余裕がありそうだが、取り方にコツがいる。写真の位置から右方向へジャンプして飛び降りる途中、飛んでいる敵フラムゥを捕まえ、即2段ジャンプ。すると、下に蹴り飛ばされたフラムゥにより、鏡の精が出現する。そのままはばたき続ければ青いかけらが取れる。あとは普通に緑のかけらを収集。

イベント

②水が昇る滝!?

なんとこの滝の水、落ちるのではなく昇っているではないか! 水の国は木の村へ水を供給しているのだが、滝がこれでは水を送り出すことはできない。それで、木の村の渡しの木が枯れてしまったというワケだ。



●静止画像で見るとただの滝なんだけどね。

⑧狭い足場にジャマなムゥ



クロノアひとり立つのがやっとという狭い足場に、ムゥという先客がいる。フィフィを捕まえ、ムゥの頭上で2段ジャンプをしてムゥを倒し、足場を切り開いていこう。

⑨道なりに進めば大丈夫

このマップでツボのカゲになっていて見えない部分は、道なりに進んでいけば大丈夫。やがて扉㋓が現れるのでなかへ入ろう。



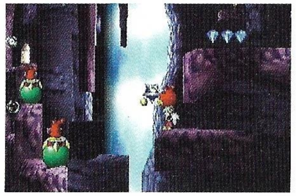
VISION 2-2

①トゲトゲのササルンに注意

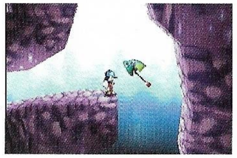
青い夢のかけらと住人が見えるこの場所に登るには、扉㋐をくぐってから最初に出会うムゥボゥのお世話になる。まず、台の上のムゥを捕まえ、そのまま台に乗って左へ移動。台がつっかえたところで、左上へ飛び移る。そして、飛び移った足場の左端で、捕まえたムゥを利用して2段ジャンプをすれば、アイテムのある場所へと登れるのだ。

ただし、2段ジャンプをするポイントには、無敵の浮遊物体ササルンがウロウロしている。ササルンはそのトゲトゲの体で、2段ジャンプのためにふくらませたムゥを、パチンと割りかねない。

もし、ムゥを割ってしまったら、右へ引き返そう。マップ右下の、夢のかけらが並ぶ先にはフィフィが棲息している。フィフィを捕まえ、台に乗るところからやり直しだ。



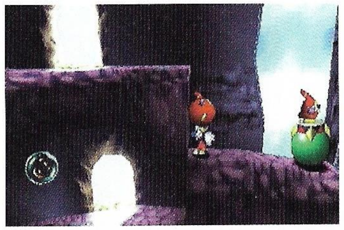
←ふくらませた敵がササルンに触れると割れてしまう。クロノアがササルンに接触するとダメージを受ける。



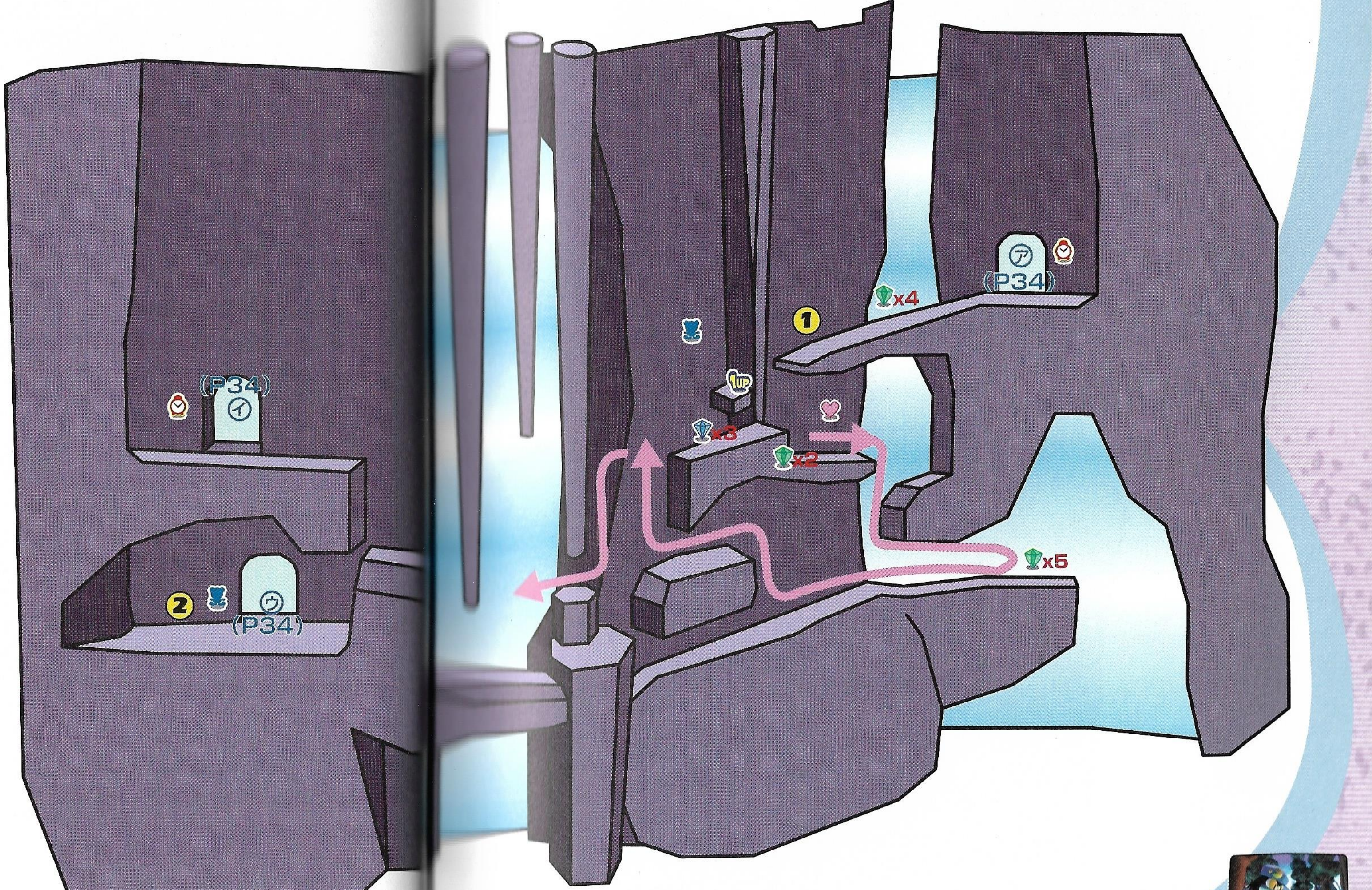
↑ここにフィフィが住んでいる。ムゥを割ってしまったら、2段ジャンプ用にフィフィを捕まえよう。

②見えているのに助けられない

ここにいる住人を助けるには、いったん扉㋑を出て、map 2-2-1に戻り、扉㋒に入る必要がある。P34の⑤を参照のこと。住人を助けたあとには、ふたたび扉㋒からmap 2-2-1に戻る。



map2-2-2

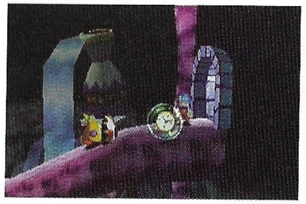


VISION 2-2

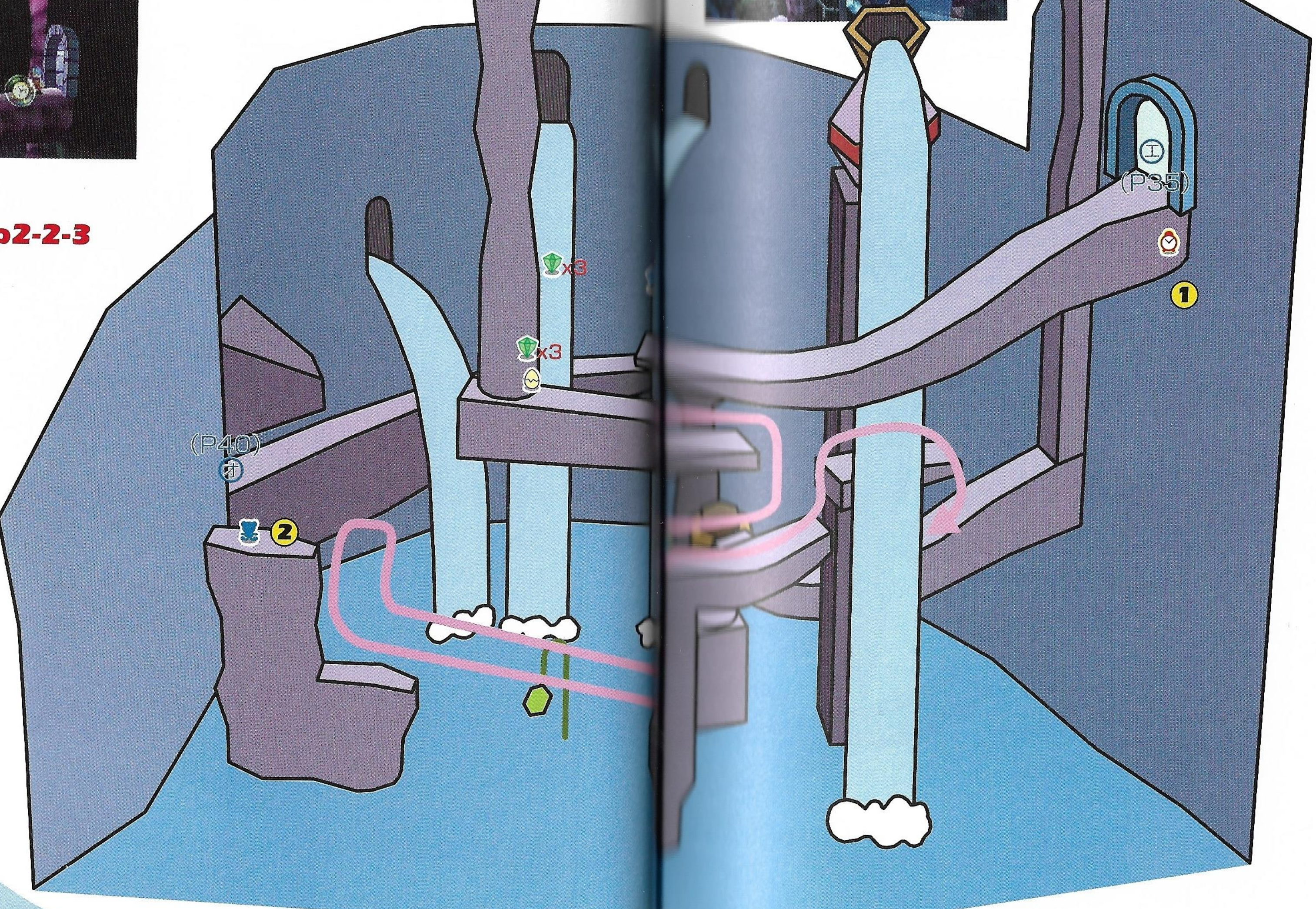
①もうさすがに慣れた!?

扉㋓付近にある記憶の置き時計は、ルートをはずれたところにある。ルートの手前側にあるので、クロノアが正面を向いて風だまを撃てばオーケー。この奥行き感、慣れてもトリッキーだ。

ところで、しばらく進むと夢のかけらがたてに3つ並んでいるが、ここには目に見えないンガポコのたまごが隠されているよ。



map2-2-3



②先に左ルートをチョイス



写真のポイントでルートが左右に分岐しているが、先に左ルートを選ぶとムダがない。

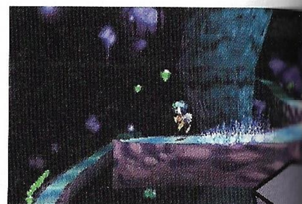
左へ進んでいくと、ムゥボゥの台が無人でピョンピョンはねている。これに乗っていくと、マップ左下の住人を助けることができる。住人を助けたら分岐点までもどって、今度は右のルートを行こう。



VISION 2-2

1 強制スクロールに注意

扉㋔から入ってしばらくの間は、クロノアの意志とは関係なく、水の流れに乗って強制的に前進させられてしまう。一度その流れに乗ってしまうと引き返すことができないので、ジャンプやはばたきを駆使してアイテムの取りもらしを防ぐように。また、このマップの後半でも、同じような強制スクロール区域がある。



2 ジャイアントたてムゥ登場

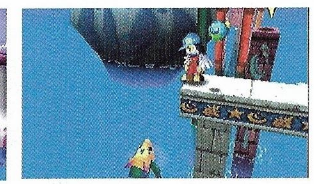
この、マップではちょうど柱のカゲになって見えないところへさしかかると……出たーッ、盾を装備したたてムゥのデッカイ版、ジャイアントたてムゥ！　まずは背後から敵をぶつけて倒し、夢のかけらをいただいてしまおう。倒しても倒しても、新たなジャイアントたてムゥがどこからともなくやってくるが、かけらを出すのは最初の1回だけだ。

次に、写真の位置でふくらませておいて、速攻で別の敵を捕まえてくる。そしてふくらんだジャイアントたてムゥに乗って足場とし、その上で2段ジャンプをキメると、アイテムが並ぶシークレット(!?)コーナーへ行ける。





⬆スイッチは風だまか敵を当てれば操作できる。ところでこのスイッチ、ルートをはずれたところにあるのだ。

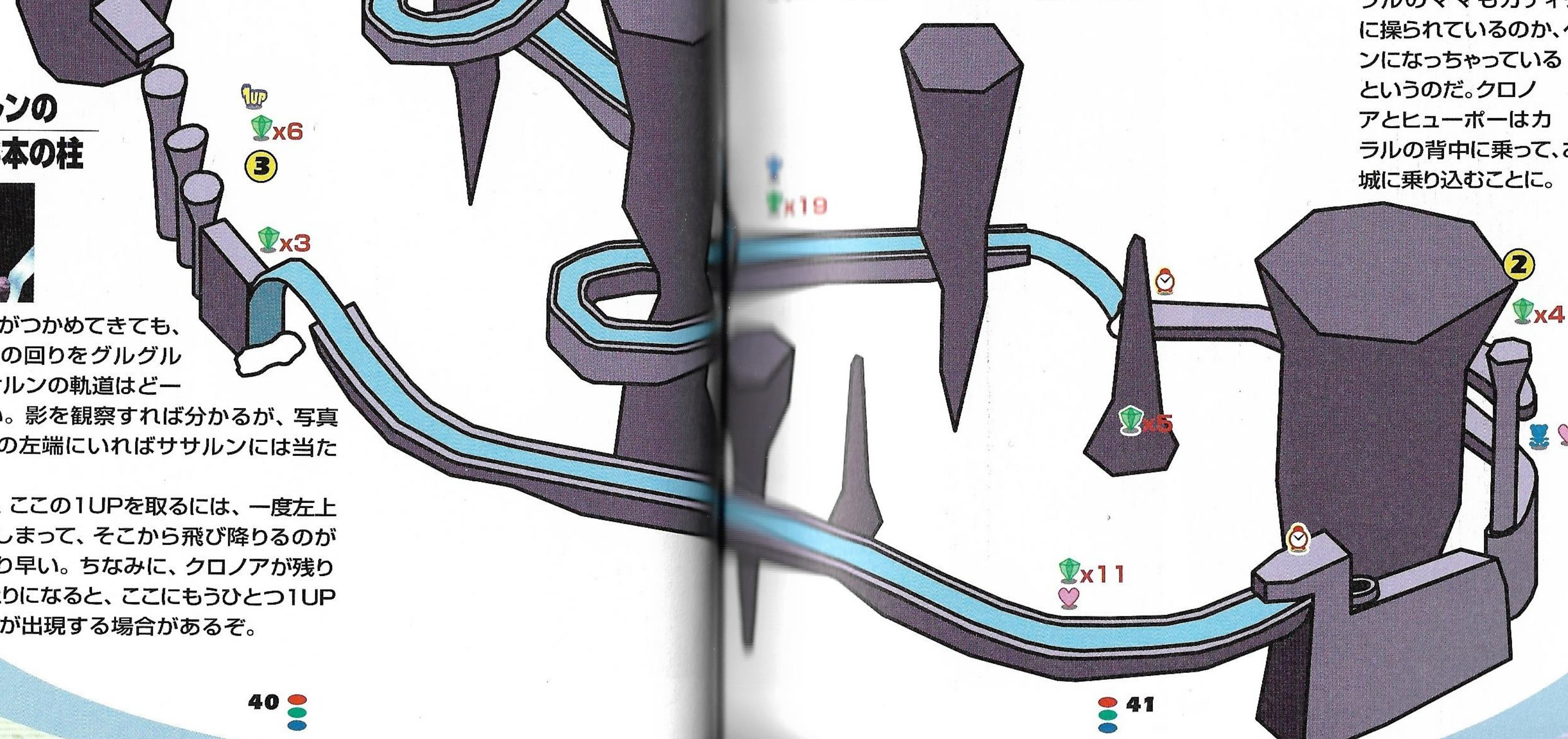


⬆オリに閉じ込められていた小魚のカラル。その姿も鳴き声も言葉づかいも、とってもかわいい。さぁ、ママを助けに行こう！

4 カラルとの出会い

このゲートをくぐると、カラルという名の小魚がオリに閉じ込められている。スイッチを操作して助けてあげよう。カラルによると、異変はこの国のお城のなかでも起きているらしい。カラルのママもガディウスに操られているのか、ヘンになっちゃっているというのだ。クロノアとヒューポーはカラルの背中に乗って、お城に乗り込むことに。

map2-2-4



3 ササルンの回る3本の柱



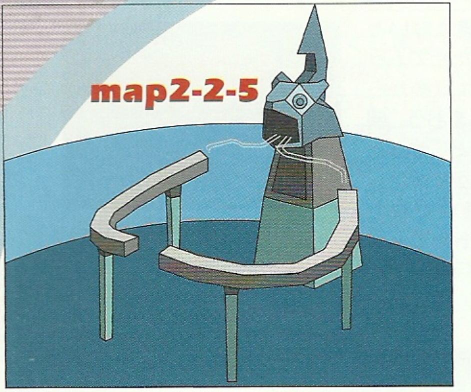
奥行きの感覚がつかめてきても、ここの3本の柱の回りをグルグル回っているササルンの軌道はどーも分かりにくい。影を観察すれば分かるが、写真のように各柱の左端にいればササルンには当たらないよ。

ところで、ここの1UPを取るには、一度左上に登ってしまって、そこから飛び降りるのが手っ取り早い。ちなみに、クロノアが残りひとりになると、ここにもうひとつ1UPが出現する場合があるぞ。



VISION 2-2 boss

エヴィルパメラ with エヴィルシードフ王



カラルの背に乗せられて

カラルの背に揺られ、到着したのは水の国の貝の城。カラルから聞いていたとおり、ママのパメラのようすがおかしいが、王様のシードフもヘンで、ガディウスの名を口走る。すべてはガディウスのしわざなのだろうか!?



⬅そういえば、水の国で会った兵士が、王ちゃまがどうのこうのって言ってたなぁ。



⬆シードフ王が呼んだ巨大魚パメラはカラルのお母さんだ。心配そうなカラル。

HOW 勝利のための TO アドバイス

パメラとシードフのほか、いかなる
撃もはねかえすトゲ玉、ゲティーボ
ジャマをする。こいつがひっきりな
足場に流れてくるので、ジャンプで
るしかない。

この戦いに勝つには、パメラから
たシードフを捕まえて、パメラに投
ける攻撃を4回繰り返すこと。足場
央から半分に分けるとすると、シード
は必ずクロノアのいないほうの半
降りる。そのあと中央の足場の切れ
でやってきて、そこで数秒間浮遊する
で、シードフを捕まえるなら、そこ
ち受けるやり方がオススメ。捕ま
うとしたときにゲティーボゥがきて
らずに。シードフを捕まえるのは、
を避けてからでも遅くはない。ちょう
シードフを捕まえたころに、パメラ
ロノアめがけて突進してくるので、
に飛びのくのと同時にシードフを投
けよう。2段ジャンプで避けつつシ
フを蹴り飛ばしても、パメラの正面
げつけてもどちらでもかまわない。

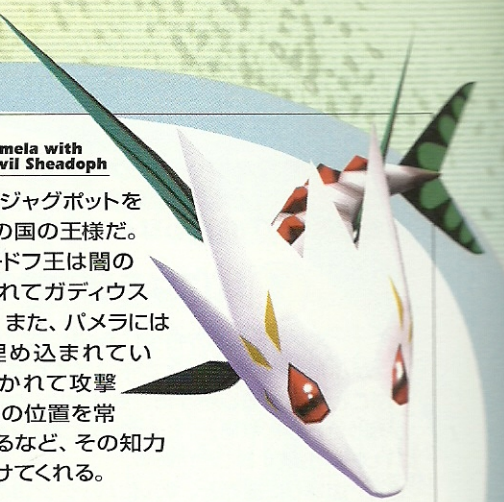
パメラは鳴き声をあげると、クロノ



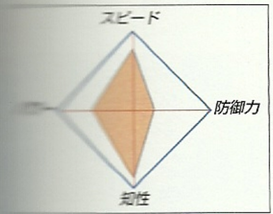
⬆ところで、泡を風だまで10個壊すと、ゲティー
わりに、小さなハートがひとつ流れてくる。

data エヴィルパメラ with エヴィルシードフ王

Evil pamela with KIng Evil Sheadoph



…ラルのお母さんであるパメラは、この水の国ジャグポットを…巨大魚。その背中に乗るシードフ王は、この国の王様だ。…ちらとも本来は善良な存在だが、現在、シードフ王は闇の仮面をかぶせられてガディウスに操られている。また、パメラにはまどいの種が埋め込まれている。ふたてに分かれて攻撃をしてきたり、敵の位置を常に正確に感知するなど、その知力の高さを見せつけてくれる。



…狙いをつけて突進してくる。鳴…こえたら、ゲティーボゥに気を…る準備をしよう。また、と…を吹いて攻撃してくる。この泡…まで壊せる。



…メラを降りると、必ずここで数秒間浮遊…で待ち受けていれば確実に捕獲可能。



…メラの狙いは正確。突進してくる前に、必…てて水に潜り込むので、注意せよ。

我にかえったパメラとシードフ

ガディウスに操られていたパメラとシードフは、ようやく我を取り戻した。クロノアから事件の話を聞いたシードフ王は、ガディウスが月の国を狙っていることを悟る。そして、月の国のことを知る木の村のオババの身を案じるのだった。木の村へ急ぐクロノアたちを、カラルが送っていってくれることになった。



➡元に戻ったシードフ王は、クロノアの話を聞き、ガディウスの狙いを悟るのだった。



⬆オババが狙われている!? クロノアたちはカラルに乗って、急いで木の村へ戻ることに。



VISION 3-1

よみがえる森
～木の村フォーロック～

水の国での問題を解決したクロノアは、木の村へと戻る。今度こそ異変の謎を解く鍵を握るオババに会わなくては。

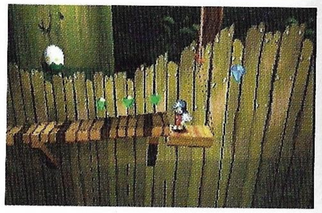
①気になる印の木箱発見！

スタート地点から少し歩くと、スプリングがふたつある。乗ってジャンプすれば高く飛ぶことができるしかけだ。ちなみに、クロノアが残りひとりになると、ふたつのスプリングの間に1UPが出現することがある。

さて、道なりに進むと、マルにバッテン印の木箱が見えてくる。なんだか敵をぶつけてみたくなるが、あいにくこのあたりには敵がいない。そこで、右へ進んでみるとゴンドラがあるのだが、動く気配はない。あきらめて左へ戻ろうとすると、どこからともなく敵がワサワサ現れる。早速、赤いムゥを捕まえて木箱にぶつけてみよう。案の定壊れる。ところで、銀の敵はよろいムゥ。風だまをはねかえす鎧を装着しているので捕まえられないが、敵をぶつければ鎧は壊れる。



●[illegible]かけたよね。敵をぶつけてみたくなるでしょ？

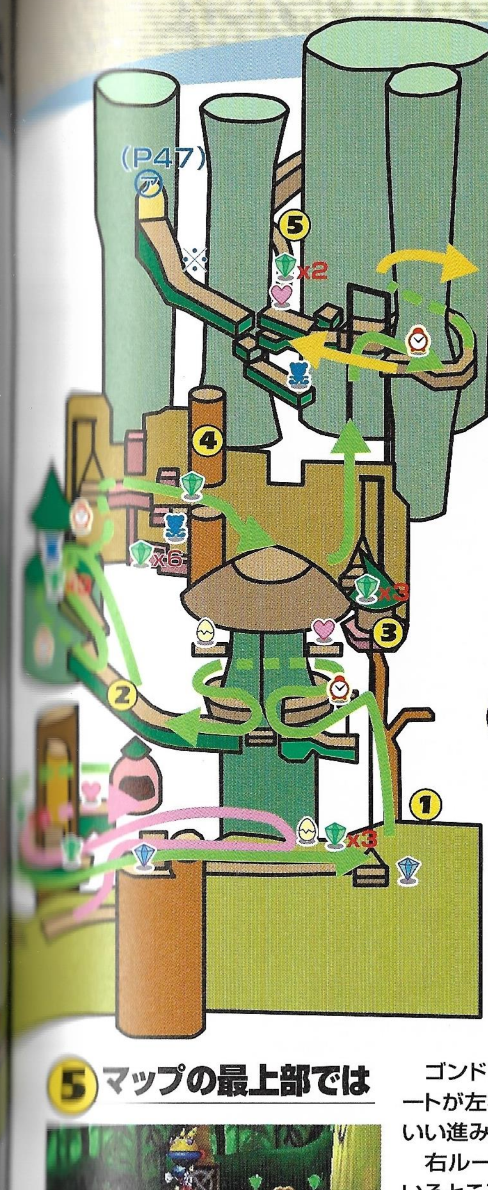


●[illegible]なみに、このへんに目に見えないたまごがあるよ。

イベント
②ゴンドラの番人に遭遇

木箱を壊して左へ進むと、誰かが縄で縛られている！　実は彼はゴンドラの番人で、縄をといたクロノアへの恩返しに、①で見かけたゴンドラを動かしてくれる。

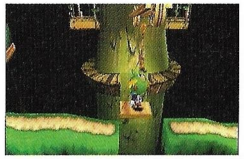




map3-1-1

③ゴンドラまたゴンドラ

ゴンドラから降りたところに、もうひとつゴンドラがある。これに乗ると、カギの入ったンガポコのたまごなどのあるやぐら(!?)のようなところへたどり着く。アイテムをとったら引き返し、左へ行こう。カギで扉を開ける前に、上にいる住人を助けるのを忘れずに。扉を開けるとゴンドラがある。その行き先は矢印のとおり、同一マップ上だ。



④2段ジャンプで木箱を壊せ

ここの木箱を壊すには、その真上で2段ジャンプをすればいい。そして夢のかけらを回収し、住人を助けよう。



⑤マップの最上部では

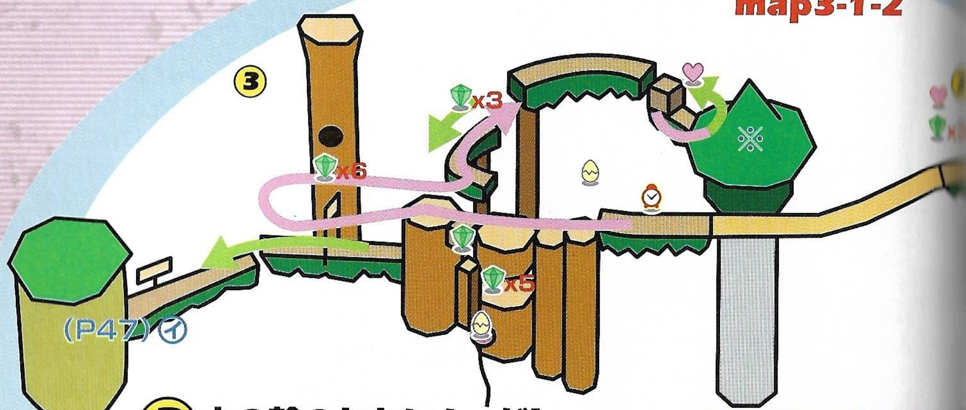


ゴンドラに乗って、このマップの最上部まで行くと、ルートが左右に分岐している。先に右へ行くとムダがなくていい進み方ができる。

右ルートのつきあたりに、よろいムゥが3匹ウロウロしているところがあるが、その奥に例の印の木箱を挟んだ柱が見える。画面では確認できないが、実はこの柱、上にもうひとつ木箱を乗せているのだ。画面で確認できる木箱に狙いを定めて敵を投げつけると、木箱が壊れて柱が崩れ、向かい側にもうひとつの木箱が落ちるのが見える。

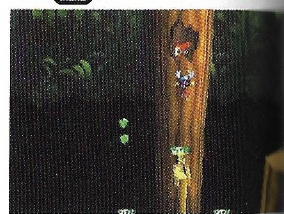
続いて分岐点まで戻り、今度は左ルートを。すると、さっき落ちた木箱がルート上に落ちている。なかには扉㋐を開けるカギが入っている。

VISION 3-1



③木の幹のなかにムゥが!

上のマップの後半では、木箱はあるし、花のつぼみはあるし、2段ジャンプをしないと行けないところはあるしで、敵を捕まえたい気持ちでいっぱいなのだが、あたりにはよろいムゥしかいない。だが、写真の木の幹には穴があいていて、なかにはムゥが住んでいる。スプリングに乗ってジャンプして、一番高くあがったところで奥に風だまを撃てば、ムゥを捕まえることができる。



④久々のトロッコ面

トロッコに乗ってからしばらくの間は、ササルンをジャンプなどで避けつつ、アイテムを集めよう。ササルンに触れると、一瞬クロノアの操作ができなくなり、アイテムを取り逃がす場合もあるので気をつけて。

鏡の精を出現させたら、大きく右にカーブするまでの間の夢のかけらをきっちり取ろう。それがこのビジョンでの150個達成への条件。ササルンは2列になって動いているが、ここではジャンプなどの大きいアクションで避けるよりも、列と列の間をすり抜ける微妙な操作をしたほうがいいようだ。

続いて出現するササルンの輪は、ジャンプでくぐろう。そのあとはアイテムもないので、ササルンを避けることだけに集中すればいい。

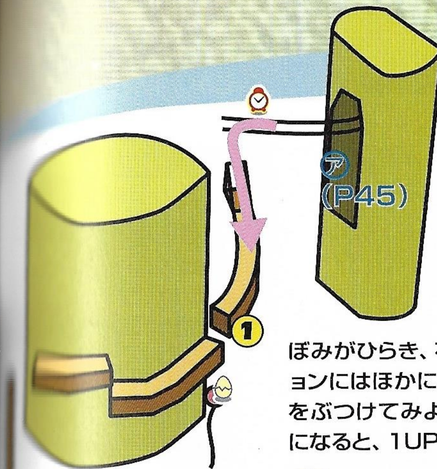


⬆鏡の精エリアのササルンは、小さなアクションで避けよう。慣れないうちは、かけらを取るどころか、ササルンに接触しまくりで、クロノアの体力がヤバイって感じ。

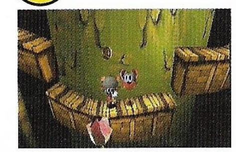




⬆150個収集を目指しているのにかけらを取り逃がしたら、終点の記憶の置き時計は取らない。その状態でミスすれば、ふたたびトロッコのはじめからやり直すことができる。

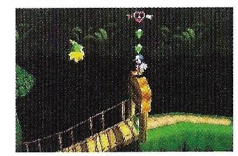


①花のつぼみのなかには



進んでいくと、ルートの手前に花のつぼみが見える。これに敵を投げつけるとつぼみがひらき、花のなかからンガポコのたまごが現れるよ。このビジョンにはほかにも花のつぼみがいくつかあるので、見つけるたびに敵をぶつけてみよう。ちなみに写真の場所には、クロノアが残りひとりになると、1UPが出現する場合があるぞ。

②つり橋付近の進み方模範例



まず、スプリングがふたつ並んでいるところでフラムゥを捕まえ、つり橋への玄関口に2段ジャンプで登り、夢のかけらなどを取る。　次に、その場でフラムゥを捕まえて左側に飛び降り、ジャイアントよろいムゥにフラムゥをぶつけよう。すると、体の青いジャイアントムゥに成り下がるので、風だまを当ててふくらませ、上に登ってフラムゥを捕まえる。これをジャイアントムゥにぶつけて倒し、そのときに出た夢のかけらを回収する。



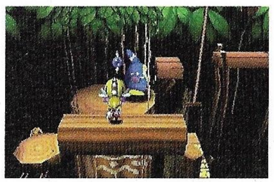
VISION 3-1

①このセクションの歩き方

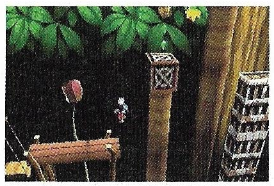
扉ウを出てまっすぐ行くと、動かないゴンドラがある。これを動かすための手順として、まず、ちょっと引き返したところにある木箱を壊してスプリングを使えるようにし、その上で2段ジャンプをキメて左上に登ろう。続いて、道なりに進むとジャイアントよろいムゥの正面に出るので、敵を投げつけて。鎧が壊れてジャイアントムゥに成り下がると、左右にウロウロしはじめ、その巨体のうしろに隠れていたゴンドラのスイッチが見えるようになる。

スイッチを操作するには敵をぶつければいいのだが、うっかり手前のジャイアントムゥに当たってしまうと、倒したときに出る夢のかけらを回収できなくなってしまう。ジャイアントムゥが動くタイミングを見計らって、スイッチだけを狙おう。

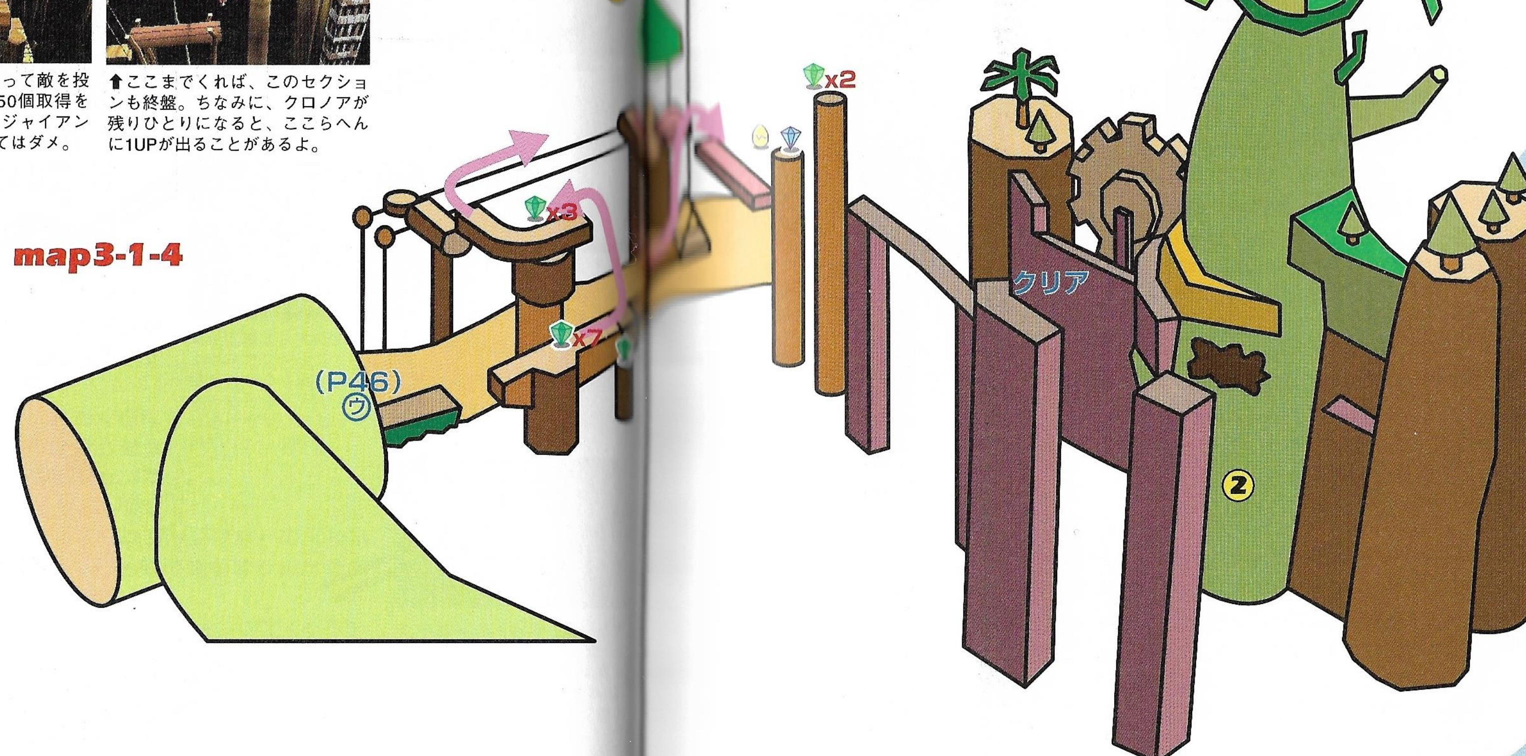
スイッチを入れたら、右方向に飛び降りればゴンドラのそばに着地できる。ゴンドラで上にあがったら、まず左のジャイアントムゥを倒し、夢のかけらを回収。続いて右ルートへ進み、花のつぼみや木箱などに取り組もう。



⬆スイッチだけを狙って敵を投げつける。かけら150個取得を狙っているのなら、ジャイアントムゥをここで倒してはダメ。



⬆ここまでくれば、このセクションも終盤。ちなみに、クロノアが残りひとりになると、ここらへんに1UPが出ることがあるよ。



イ・ベ・ン・ト
②またまた行き止まり!?



オババの住む屋敷を目前にして、またもや行き止まり。でも、そこを警備する森の番人は、オババの家が何者かに占領されてしまったことをクロノアに告げ、オババの屋敷へと案内してくれるよ、ちょっと手荒だけどね。



VISION 3-2

止められた歯車
〜大樹のからくり屋敷〜

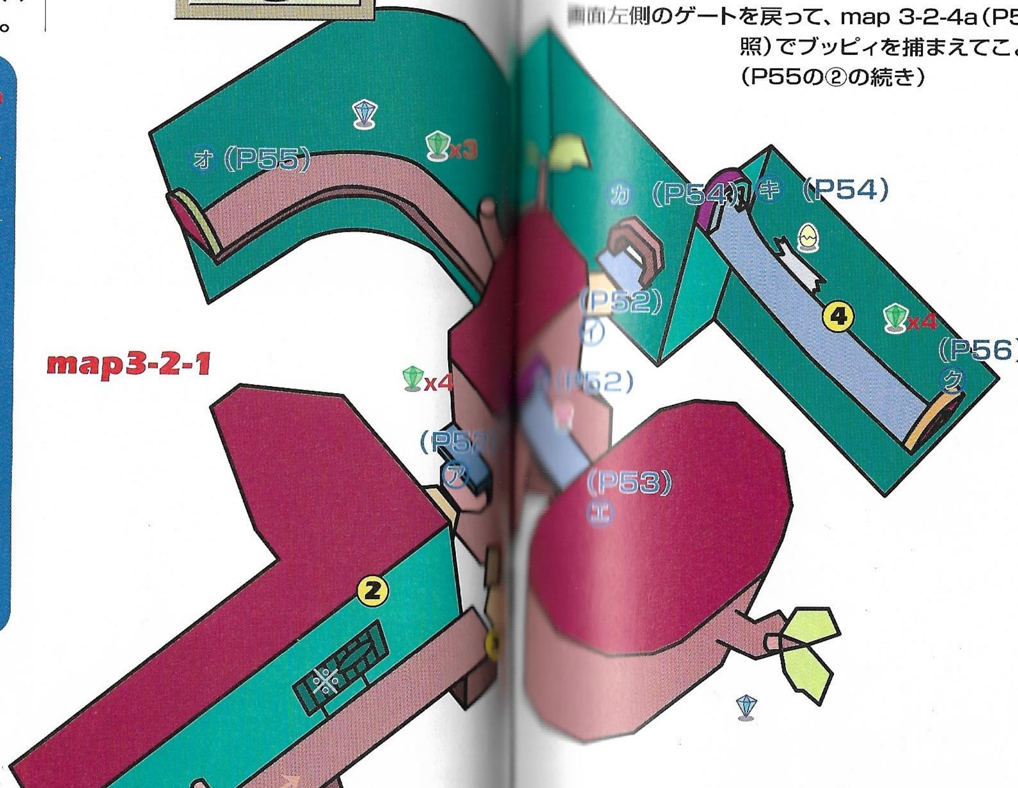
木の村の長老であるオババが住む屋敷には、からくりじかけがいっぱい。オババ救出は一筋縄ではいかないみたい。

イ・ベ・ン・ト

① からくり屋敷へ潜入だ

森の番人に案内され、というかスッ飛ばされ、オババの屋敷のなかにしかけられていた網にキャッチされたクロノア。潜入は無事成功だ!?



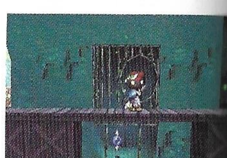


② 時限爆弾生物 ブッピィ

スタート地点付近をうろつく敵の名はブッピィ。クロノアが近づくと体内の爆発性物質が反応し、光り出す。その後、光り方が激しくなってきたら要注意。まもなく爆発する。爆風に巻き込まれないように。

通常、捕まえた敵は壁にぶつけると消えてしまうが、ブッピィは消えずに床に落ち、やがて爆発する。ここのスイッチは、このブッピィの特徴を利用して操作するのだ。スイッチのある壁の穴にブッピィを放り込めば、そのうち爆発し、爆風でスイッチが入る。

ところで、クロノアが残りひとりになると、ここらへんに1UPが出ることがあるよ。



④ 敵を調達してこなきゃ



ンガポコのたまごがあるが、ぶつける敵がいない。画面左側のゲートを戻って、map 3-2-4a(P54参照)でブッピィを捕まえてこよう。(P55の②の続き)

③ ゴンドラ&ルート案内

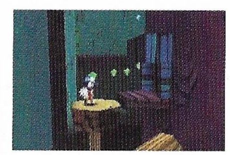
スイッチを入れると、木の幹の周囲を循環するゴンドラが動き出す。1周する間に、特定の場所で4回停留し、どこでも乗り降り自由だ。まずは、スイッチ近くの乗り場。次に、map 3-2-2(P52参照)につながる扉㋐に止まる。3番目には、カギ付き扉㋔へ続くルートの玄関口に停留。4番目に止まるのは、map 3-2-2へと出る扉㋑と、map 3-2-4aに続く扉㋕の間だ。

このビジョンは各マップが複雑につながっており、移動の際にはこのマップへ何度も戻ってくることになってややこしい。あらかじめ、ムダのない歩き方のポイントをまとめておこう。

最初に扉㋐へ。map 3-2-2の扉㋒へ入り、道なりに進んでカギを取り、ゴンドラまで戻って再乗車。そのカギで扉㋔を開け、map 3-2-4aへ。アイテムを回収後、扉㋖から道なりに進み、map 3-2-4b(P56参照)扉㋗へ出る。一度扉㋙へ入り、カギを探し当てたら引き返し、扉㋝へ。スイッチを操作し、歯車がまわったら、道を引き返し、扉㋕からゴンドラ乗降場へ戻る。そしてmap 3-2-3(P53参照)のゴンドラに乗りに行き、あとは道なりだ。最初に一周しておけば、裏にある扉㋓付近の青い夢のかけらを取りのがさないですむけどね。



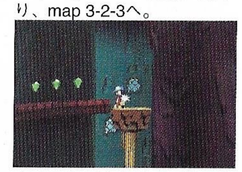
⬆最初の乗降場。スタート地点からまっすぐ来ればここ。



⬆2番目の停留場。扉㋐から木の幹のなかの通路を通り、map 3-2-3へ。



⬆3番目に止まるのはここ。カギ付き扉㋔から、屋敷の外へ出ることができる。



⬆4番目の乗降場。扉㋒は木の幹のなかの通路へ出る扉㋐と同じ役割だ。

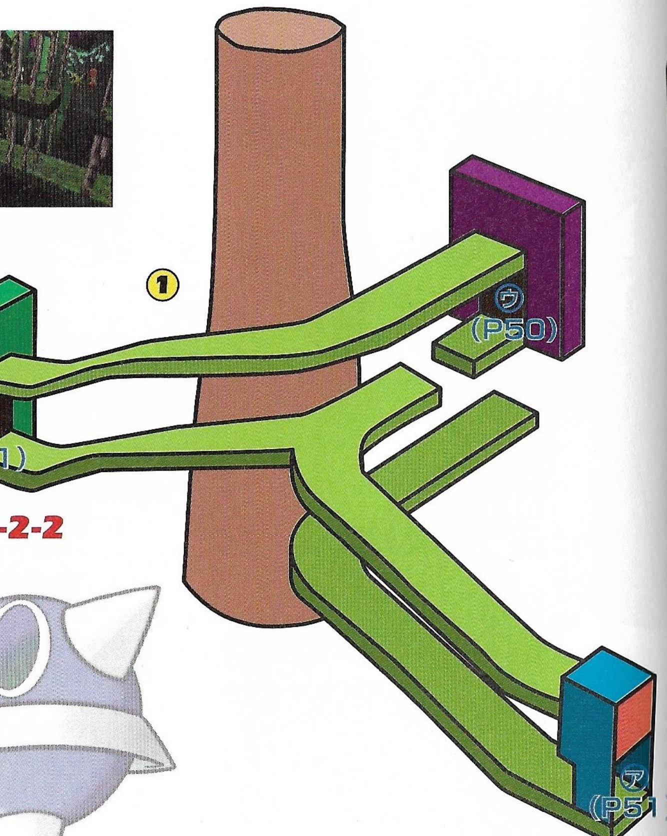


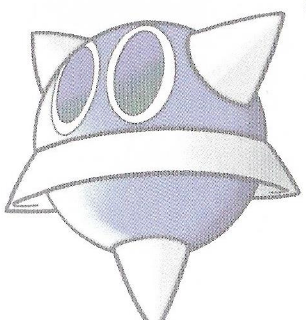
VISION 3-2

①木の幹のなかの通路

木の幹のなかに設けられた通路。扉㋐も㋑も、ゴンドラの停止場所につながっている。㋒からは、隣の木の幹への通路を経て、map 3-2-3へと出ることができる。

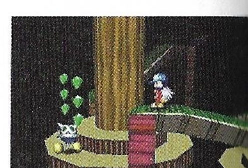






③便利ではない動く歩道

ゴンドラに乗ってたどり着いた上のルートでは、床が自動的に動いていて移動しにくいので気をつけて。クルクル回るササルンにも注意。



VISION 3-2

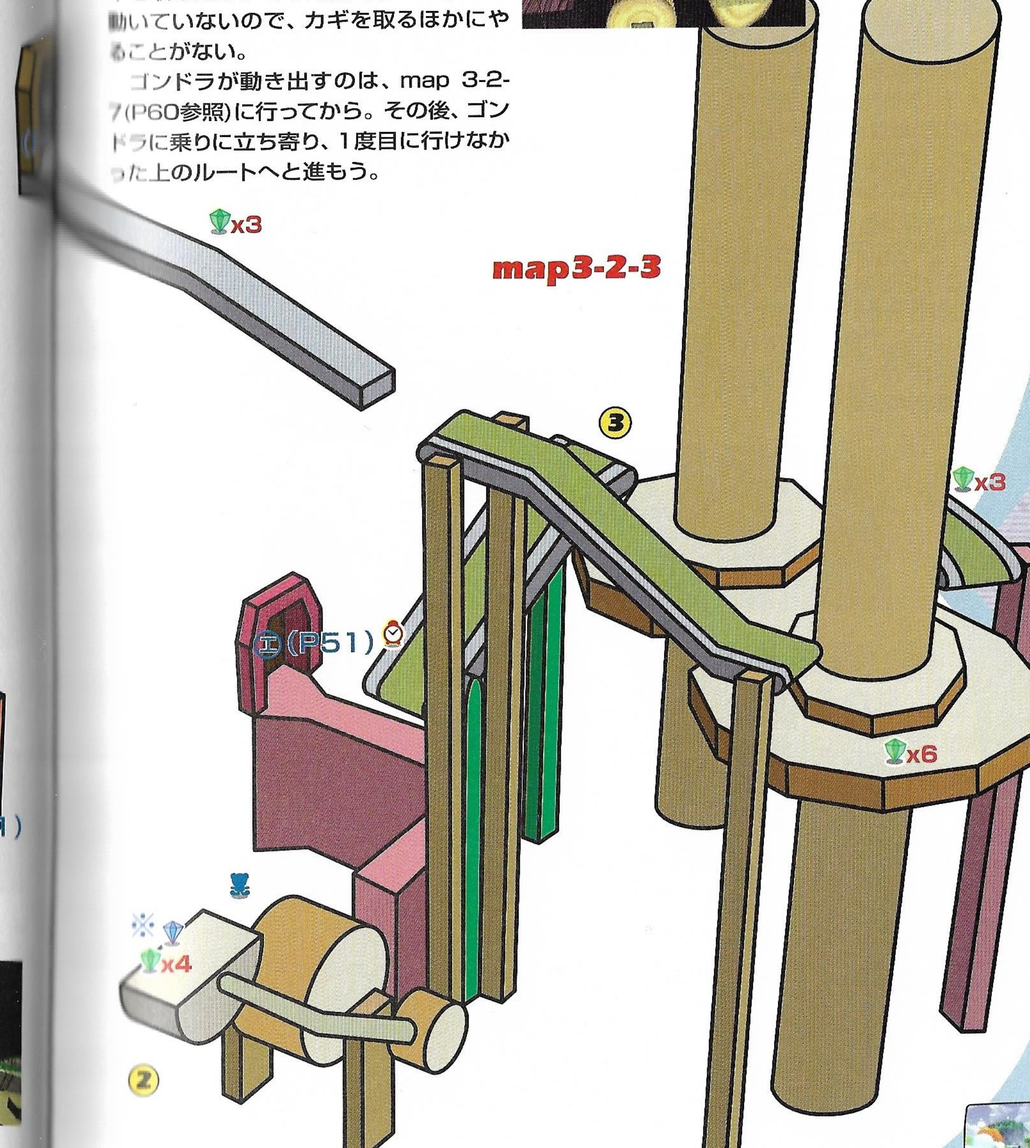
Klonoa door to phantomile

②2回は足を運んでね



このマップへは、少なくとも2度足を運ぶことになる。1度目はゴンドラの上のカギを取るため。その時点ではゴンドラは動いていないので、カギを取るほかにやることがない。

ゴンドラが動き出すのは、map 3-2-7(P60参照)に行ってから。その後、ゴンドラに乗りに立ち寄り、1度目に行けなかった上のルートへと進もう。





① 夢のかけら150個達成への条件

扉㋕付近にいる鏡の精を出現させ、緑のかけらを12個取るのが条件。それにはまず、敵を捕まえて写真(左)の場所へ登り、左側に飛び降りながら敵を右のスイッチめがけて投げよう。するとスイッチが入り、スプリング右側の床が抜け、かけらが9個並ぶ床下への出入りが可能になる(写真中)。次に、もう一度敵を捕まえ、今度は鏡の精に投げて、出現させよう。ふたたび左に飛び降りるついでにかけらを3つ取り、例のかけら9個も回収だ。

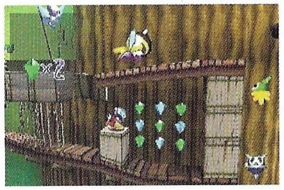
実は、扉㋕はmap 3-2-1の循環ゴンドラ乗降場に続いている(写真右)。そのため、カギ付き扉㋔を通らなくても、ここへくることができるのだ。ただし、その場合は扉㋕付近の一部しか歩くことができないが、その一部というのが、夢のかけらが9個並んでいる場所だったりする。もし、150個取得を目指しているのに、事前にかけら9個を取ってしまっていたら、最初からやり直そう。

map3-2-4a

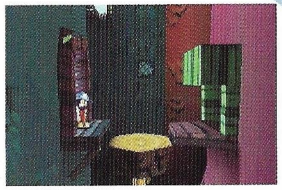




⬆まずスイッチを入れ、次に鏡の精を出現させ、3つ並ぶ緑のかけらもいただこう。



⬆続いて、整然と9個も並んでいる緑のかけらももらっちゃおう。結構制限時間がキツイ。

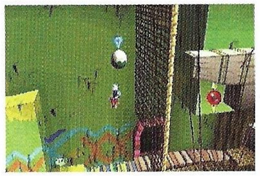


⬆ゴンドラ左がゲート㋕。ここから入り9個のかけらを取っちゃった人もいるのでは？

② マップ左はしのその先は

扉㋖付近にいるブッピィを捕まえ、2段ジャンプで右上に飛び上り、青いかけらを取りに行くと、目に見えなかったンガポコのたまごが出現するよ。

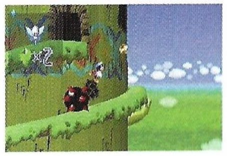
扉㋖に入ったら④の通路を通過してmap3-2-4へと進む



③ 150個達成への条件その2

map3-2-5の扉㋛からこの場所へ出られる。木の幹の周囲にはたくさんの夢のかけらがあるけれど、鏡の精に2倍にしてもらうのは、下から数えて6個目までで大丈夫。

ちなみに、夢のかけらにまじって1UPもあるけど、クロノアが残りひとりになると、もうひとつ1UPが出る場合があるよ。





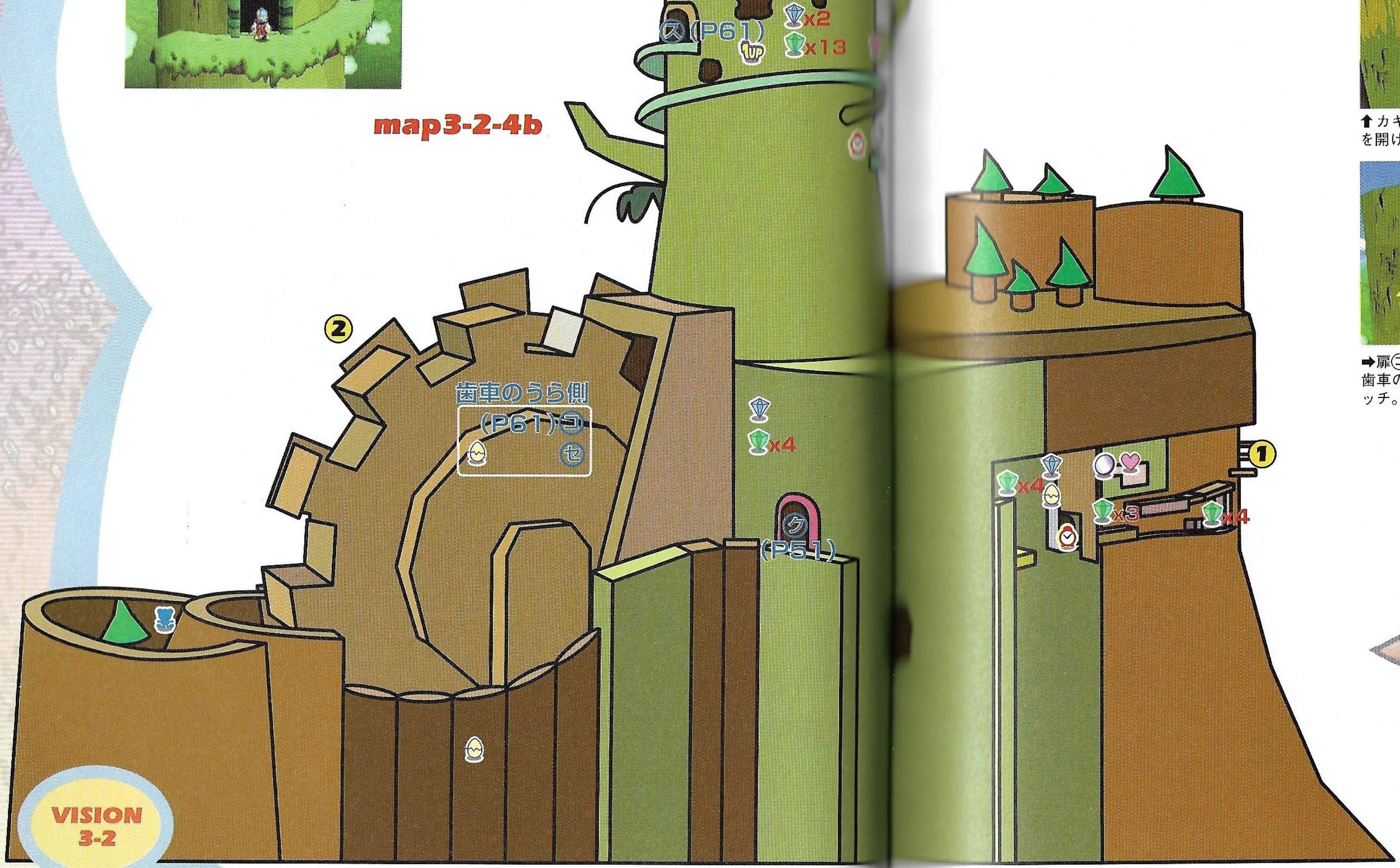
VISION 3-2

①map 3-2-4aと同じです

このマップは、map 3-2-4aを違う角度から描いたもの。このマップの右側に見える部分は、マップaの左側と同じ場所だ。また、上のほうの木の幹は、マップaの幹と同じもの。それぞれ、カゲになって見えない部分があるので、ふたつのマップを見比べて参考にしてね。



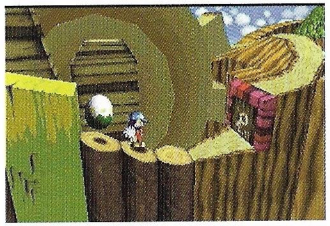
map3-2-4b



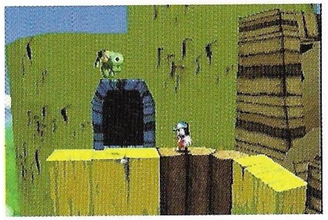
②大きな歯車の裏側には

この、別アングルバージョンがあるにも関わらず、まだこのマップには見えない部分がある。大きな歯車の裏側がカゲになってしまっているのだ。歯車の裏側は、道なりに進むとカギ付き扉㋝、ンガポコのたまご、扉㋙がある。

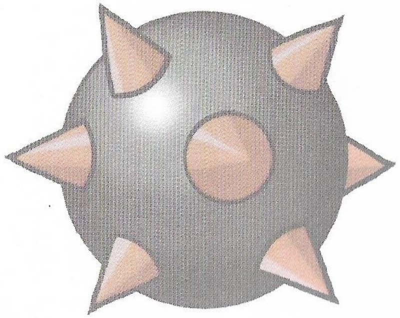
ここへ来るのが1度目なら、扉㋙に進むっきゃない。その先でカギを見つけてきたら、ここへ戻ってきて扉㋝を開けよう。そして歯車を回したあとにもう一度戻り、扉㋗を抜け、きた道を扉㋕のゴンドラ乗降場まで引き返す。



⬆カギ付き扉㋝とンガポコのたまご。扉を開けると、そこはmap 3-2-7。



➡扉㋙からは、map 3-2-5へ進める。歯車の裏にきたのがはじめてならコッチ。

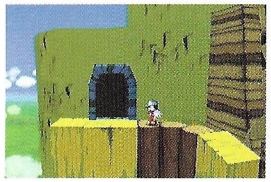




VISION 3-2

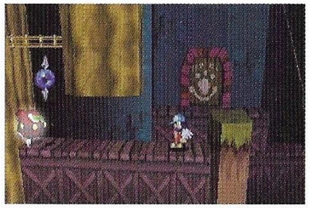
❶ 見えない扉から

map 3-2-4bの、大きな歯車の裏側にある扉㋙を入るとここに出る。P56のマップでは、歯車のカゲになっちゃっていて見えない扉だ。



❷ すぐに閉まっちゃう扉

扉㋘は、スイッチを入れてからしばらくの間は開いているが、そのうち閉まってしまう。クロノアが直接スイッチを操作し、扉へと急いでも間に合わないのだ。そこで、また時限爆弾プッピィを使おう。捕まえたらスイッチの下に投げ込み、速攻で扉の前へ。やがてプッピィが爆発し、扉が開く。

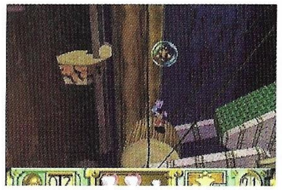


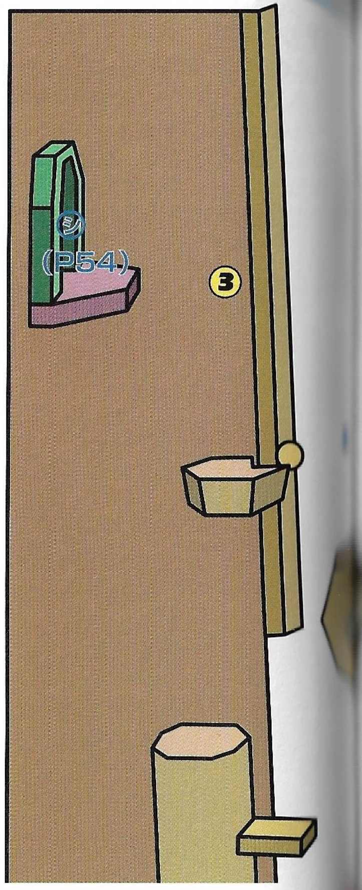
❸ マップの上の部分について

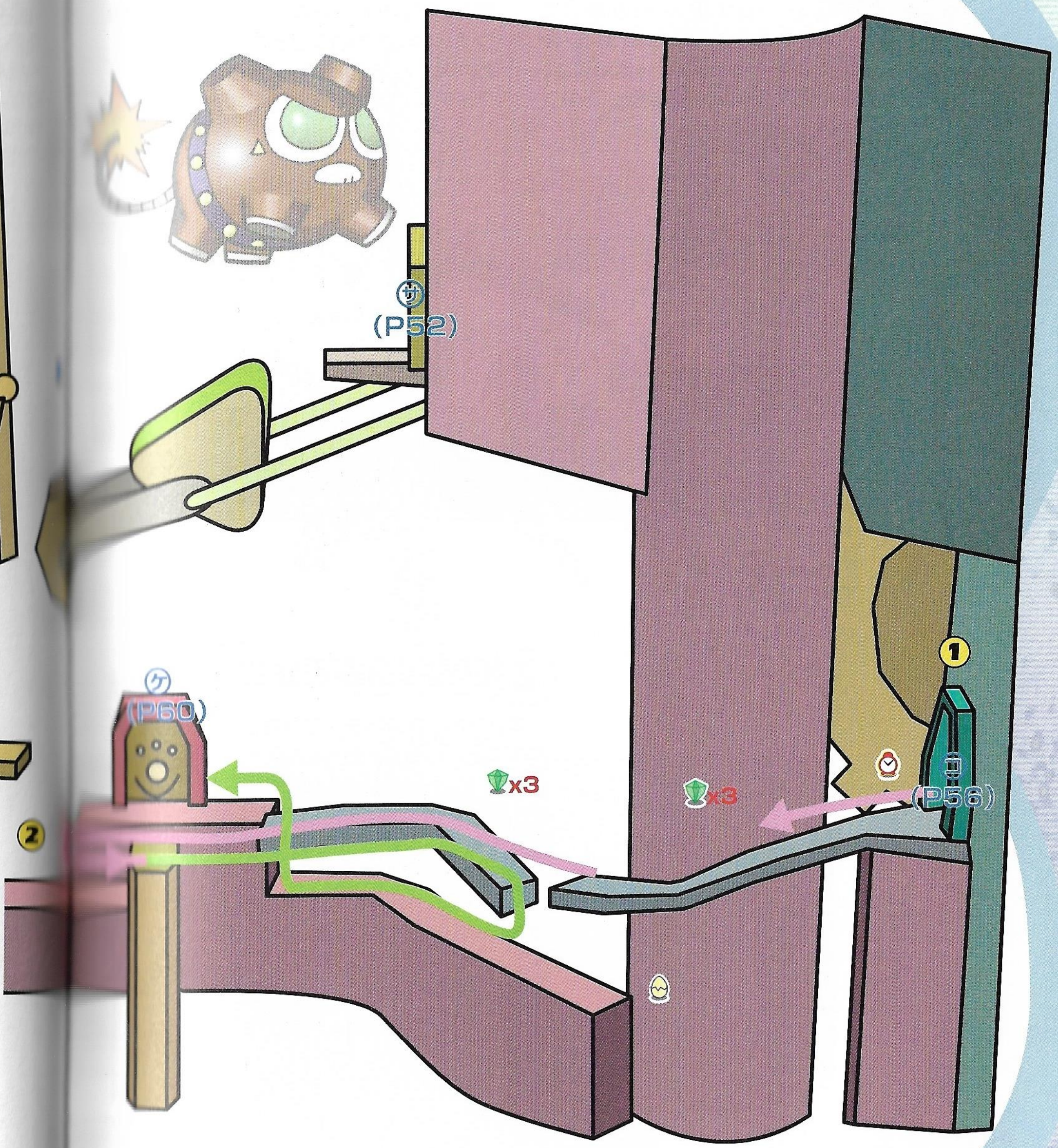
ここでは無関係だが、map3-2-5の扉㋚を抜けると、右側の扉に出る。足元に気をつけながら、村人を助け、左側のゴンドラに乗ろう。扉㋛をくぐると、map3-2-4dの木の幹の上に出ることが可能だ。

マップの上半分は、このビジョンの後半に、map 3-2-3を経由してたどり着くことができる場所なので、扉㋙を入ってきた場合は関係がない。

苦労してたどり着いた上の部分は、ベルトコンベア、回転ドラム、ゴンドラと派手なしかけの3連発だ。敵もいないしアイテムもないので、問題なく進めるだろう。









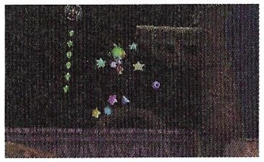
VISION 3-2

①扉㋝を開けるためのカギ

map 3-2-4bの扉㋝に入るためのカギはここにある。ただし、カギのある場所へ登るには、乗り換え2段ジャンプが必要。下のフラムゥを捕まえての2段ジャンプ中に、上のフラムゥを捕まえて、さらに2段ジャンプだ! カギを取ったあとには、飛び降りついでにアイテムの回収を忘れずに。

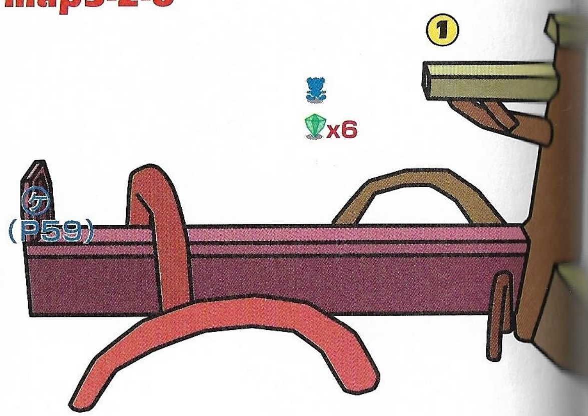


⬆カギはジョーカーが持っているが、そこまで登れば素直に渡してくれる。結構いいヤツなのか、ちょっと抜けているのか……。



⬆乗り換え2段ジャンプは重要なテクニック。ここでは1回の乗り換えですむが、今後2回、3回の乗り換えが出てくるかも……。

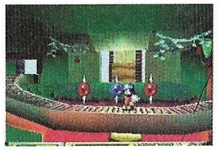
map3-2-6





②操作する順番があるよ

3つ並んだスイッチ。これを正しい順番で操作すると、map 3-2-4bで見た大きな歯車が回り出し、map 3-2-3のゴンドラが動き出す。その順番とは、左、右、中央だ。スイッチが入る音が、キレイな和音になって聞こえる。そのまま来た道を戻って、扉㋗へ入る。扉㋕から、木の幹に入り、紫色の扉㋒へ。そのまま進むとmap3-2-3へと出る。



⬆青いスイッチに風だまを当てて赤くする。左、右、中央の順番でね。

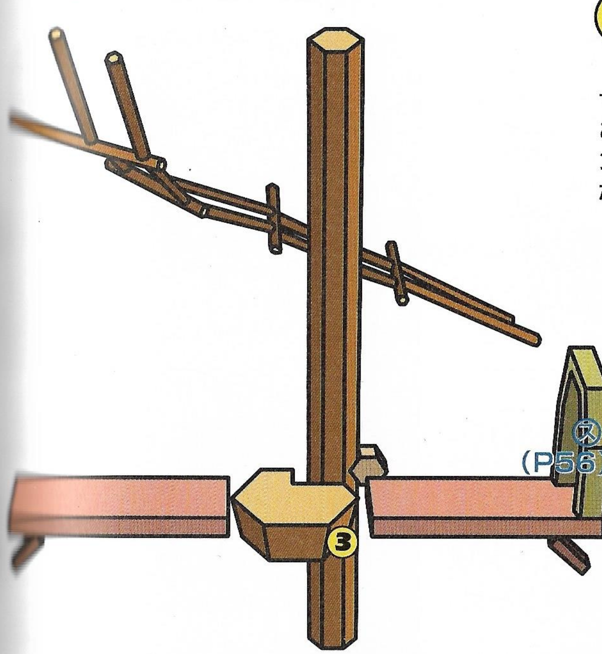


⬆このビジョンの前半で見かけたゴンドラが、スイッチによって動き出す。

VISION 3-2

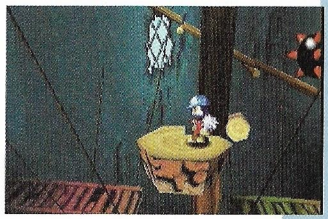
Klonoa door to phantomile

map3-2-8

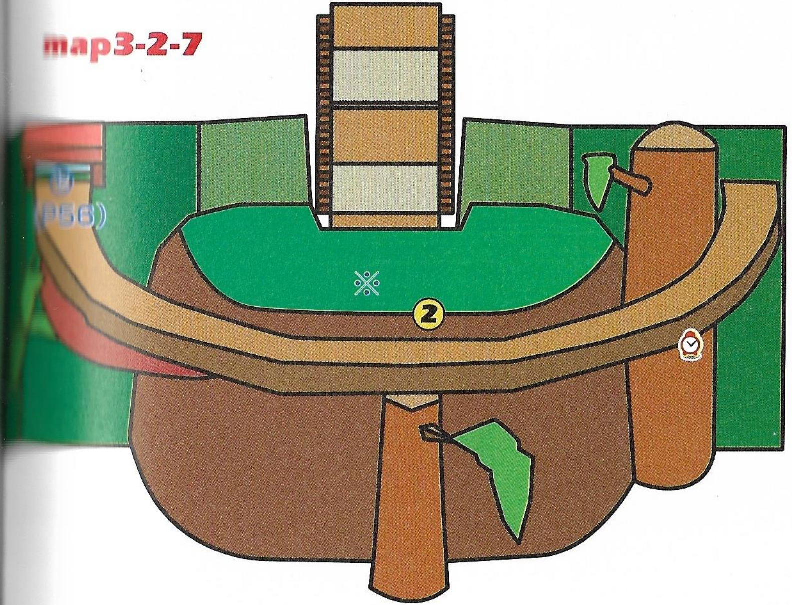


③ゴールは目の前!

このビジョンのゴール直前のマップ。map3-2-4bの扉㋜から、ここに来ることができる。中央のゴンドラに乗れば、ついに夢にまで見た木の村のオババに会える!?



map3-2-7

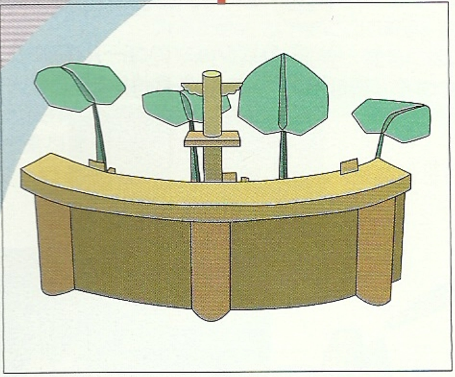




VISION 3-2 boss

甲殻幻獣 ゲルグボルム見参！

map3-2-9



捕らわれの木の村のオババ

オババは、ジョーカーによって捕らわれの身となっていた。ジョーカーは、月の国の秘密をオババから聞き出したいようすだ。そこへ駆けつけたクロノアを見て、ジョーカーはまたも新たな幻獣を出動させるのだった。



⬅最初は怖いが年老いたオババの身を気遣う一面も見せるジョーカー。月の国の秘密を聞きたい。



⬆ついにオババと話ができると思ったのに、またまたジョーカーにジャマされるクロノアであった。

HOW 勝利のための TO アドバイス

ゲルグボルムの弱点は、殻に守
花のつぼみ。移動するときには、
部を開けて進むので、ムゥを捕ま
まスプリングでジャンプし、ゲル
ムの頭上で2段ジャンプをすれば、
ージを与えられる。6回攻撃が決
消滅する。

2回ダメージを与えると、行動
ンが変化する。上空に飛び上が
なか降りてこないのだが、やがて
アのいる場所をめがけて着地する
ある。地面に影がうつるので、位
握に問題はなく、避けるのは簡単。
ダメージを与えるためには、ムゥ
えたまま、スプリングのそばで
などして、ゲルグボルムが着地し
ように罠をしかけ、着地の気配を
ったらスグに避けて、すかさず攻
に入ること。

3回ダメージを与えると、全身
赤になり、移動速度が速くなる。
ングを取るのが多少難しいが、右へ
移動を繰り返すのみで、飛び上が
はしない。

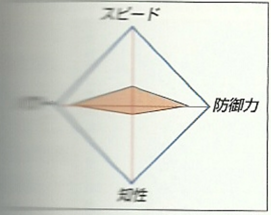


⬆ところで、トーテムポールの2枚の羽根に
けて壊すとハートが出るよ。オババに当てるな。

VISION 3-2 BOSS

data ゲルグボルム Gehelgboim

悪夢の種を埋め込まれて創り出された甲殻幻獣。ボルムとは、(悪夢の)種子を意味する言葉で、この幻獣が植物のような外見や特徴を持つことから、そのような名前がつけられた。やわらかな花のつぼみを、固い殻が守っているような構造だ。殻の部分の防御力は高く、どんな攻撃も受け付けない。テルマの果実と呼ばれる実を産み出す。





ゲルグボルムは、ときどきテルマの果実と呼ばれる、巨大な実を産みだす。果実は転がってくるので、ひかれないように気をつけよう。2段ジャンプや、スプリングを使ってのジャンプで避けられる。



[illegible]テルマの実。これの下敷きになった日にゃあ、[illegible]のクロノアになっちゃうよな。



[illegible]ボルムの頭上で2段ジャンプをかませば、中の[illegible]ダメージを与えることができる。

明らかになる月の国の伝説

救出されたオババは、クロノアに伝説にもとづくいろいろなことを教えてくれた。拾った月のペンダントは、幻の月の国の封印を解くための鍵であることも分かった。しかし、この話をジョーカーが盗み聞きしていた！　月のペンダントを奪うため、ジョーカーは風の村のじっちゃんのもとへ向かうのだった。

➡トーテムポールを狙ったつもりが、うっかりオババに敵をぶつけた人、ここのセリフが変わるよ。





⬆月のペンダントの効用とありかを盗み聞きしていたジョーカーは、風の村のじっちゃんを狙う。



VISION 4-1

ねらわれた村
～風の王国跡～

風の村への近道が、この風の遺跡。きた道を戻るよりも危険だが、一刻も早くじっちゃんのもとに帰らなければ！

1 夢のかけら150個取得への条件

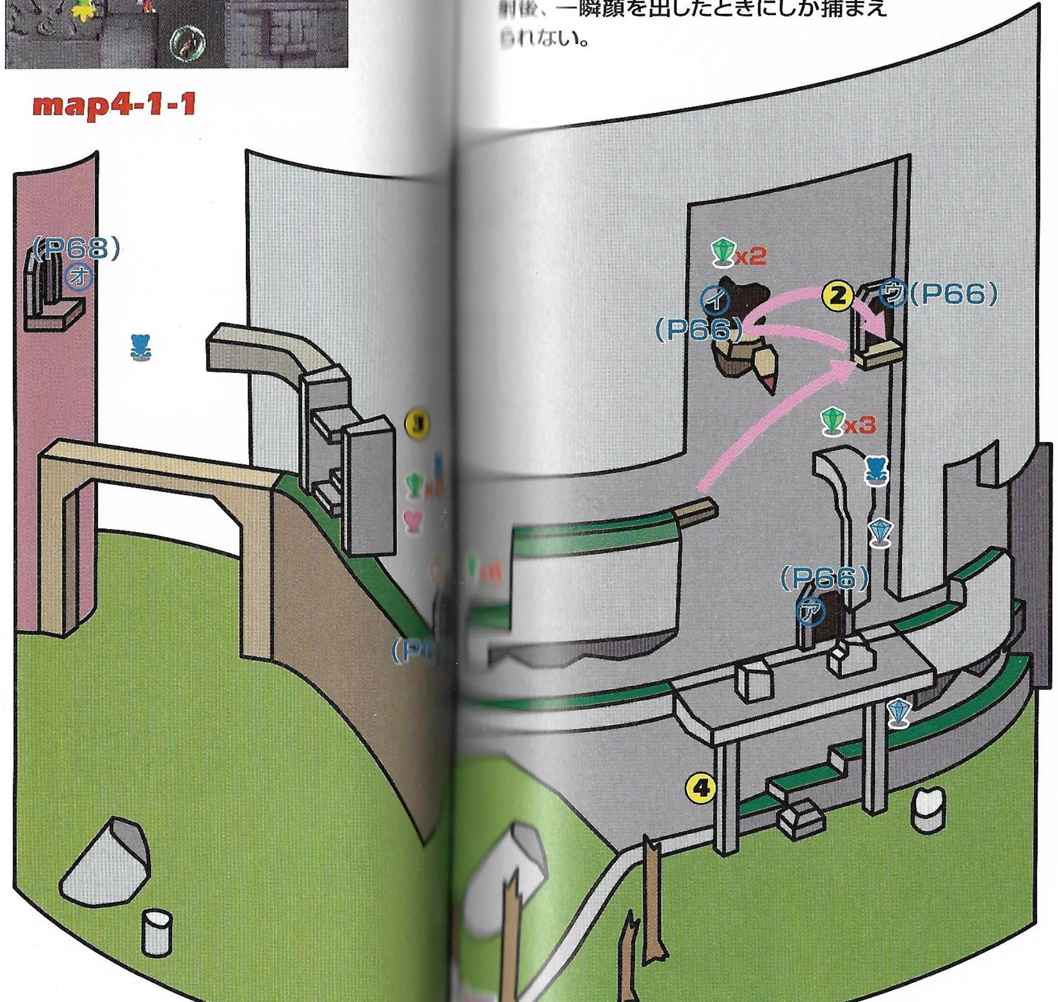
扉㋐を入ったところにある、緑のかけら5つと青のかけら2つは、全部鏡の精に2倍にしてもらう必要がある。そのためには、緑のかけらとかけらの間を、慎重にジャンプですり抜け、ひとつも取らずに右端へ進まなければならない。そしてフラムゥを捕まえ、2段ジャンプで鏡の精を出現させるのだ。



2 住人を助けたら左へ

写真の位置に移動したら、まずフラムゥを捕まえ、住人の真上で2段ジャンプをして、住人を救出。その後、右上の扉㋒に入る前に、左上にある扉㋑に立ち寄っておくと、効率よく進める。扉㋑へは、いったん扉㋒の前の足場に乗り、左側へジャンプ。そのジャンプ中にフラムゥを捕まえて2段ジャンプすればたどり着ける。ジャンプの飛距離が足りないときには、はばたきでふんばればなんとかなる場合もあるぞ。扉㋑の中の解説は、次の頁の②だ。

map4-1-1



3 乗ると落ちる足場

扉㋓付近にある足場は、乗ってからしばらくすると地面に落下し、壊れてしまう。アイテムは早目に回収してしまおう。もし、アイテムを取る前に足場を壊してしまった場合は、一度扉㋓に入ってから戻ってくれば、元どおりになっている。

さて、このへんにいるピンクの殻をかぶった敵はグリッヅ。殻は無敵で、弾を発射後、一瞬顔を出したときにしか捕まえられない。



4 スピンクル初登場

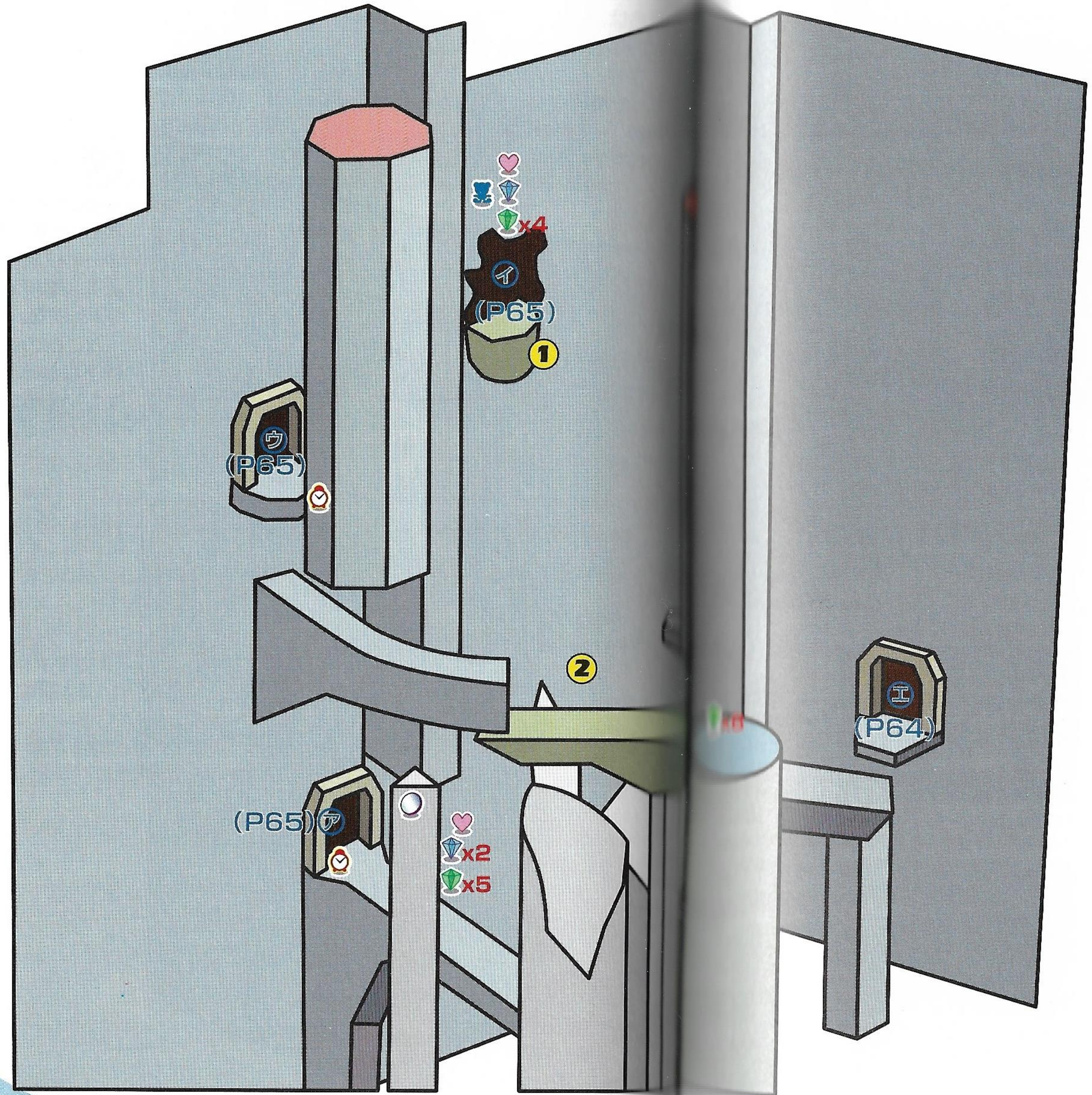
あらゆる攻撃をはねかえす殻を身にまとった敵、スピンクル。しかし、どーゆーわけだか、頭上は無防備だ。頭上を攻撃するには、敵の真上で2段ジャンプを。

ところで、クロノアが残りふたり以下になると、1匹目のスピンクルがいるあたりに、1UPが出る場合があるよ。



VISION 4-1

map4-1-2



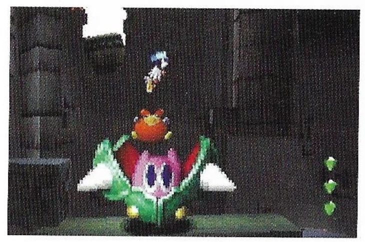
1 高く飛び上がるために

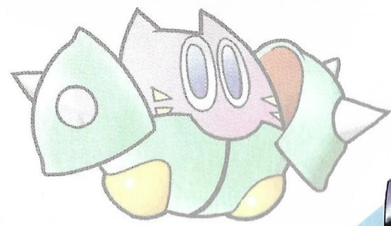
アイテムを全部取り、住人を助けるには、乗り換え2段ジャンプが必要。下のフラムゥを捕まえておいて、タイミングを見る。上のフラムゥは上下にゆっくりと動いているが、一番高いところへ移動したのをみはからってから2段ジャンプすれば、一番上のアイテムに余裕で届くほど高く飛び上がることができるぞ。



2 今度はジャイアントスピンクル

今度はスピンクルのジャイアント版が登場。体はデカくとも、弱点はスピンクルと一緒だ。頭上で2段ジャンプをおみまいしてやろう。倒すと、夢のかけらが7つ出てくるよ。そして出口の扉㊁から前頁のmap左側へと進もう。



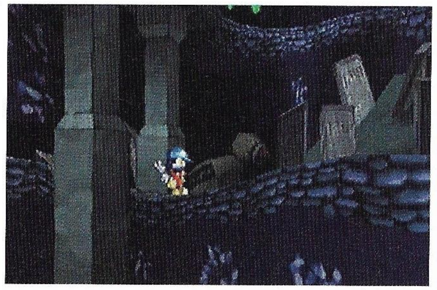




①つながった4枚のマップ

map 4-1-3はa～dまで合計4枚あり、それぞれつながっている。マップaはその1枚目であり、進行方向から見て右にマップbへと続いている。マップbは、a、c、dのすべてのマップとの接点を持っている。マップcはb、dとの、マップdはb、cとの接点を持っている。マップ同士のつながりが多少複雑とはいえ、このエリアは道なりに進んでいけば迷う心配はない。

➡たとえば、マップbにある立体交差。上のルートはマップdへとの接点であり、下のルートを右に行けばa、左に行けばcへと続く。

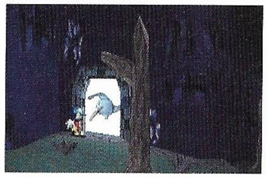




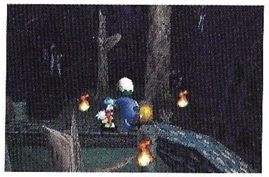
②オバケチックな敵2種

扉⑦付近に出現する青白い敵は、オバケみたいに実体がなさそうで、一見、攻撃が通用しないように思えるが、ちゃんと捕まえることができる。ちなみに名前はプラウム。

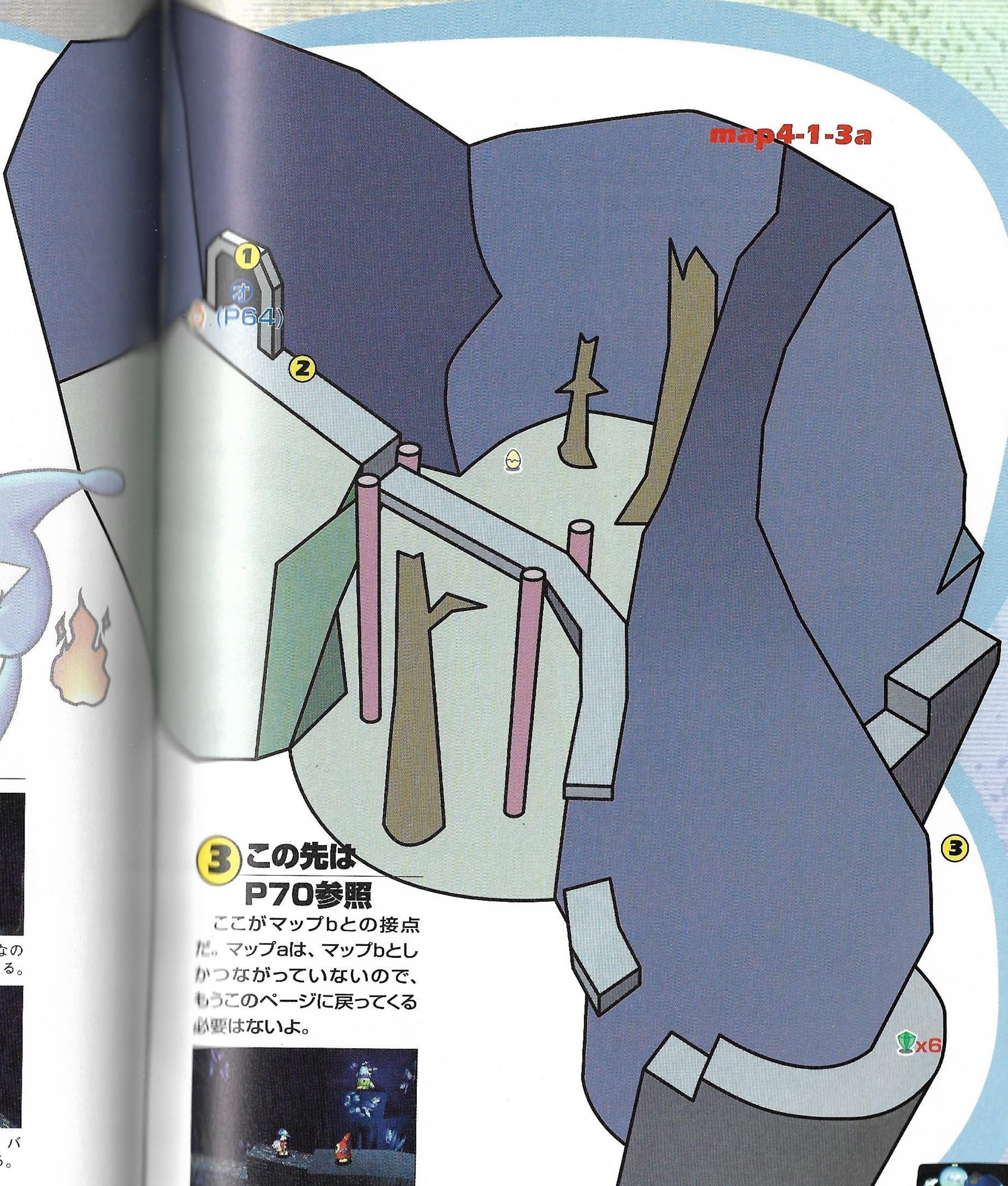
そのあとに石橋の上で遭遇する、炎の輪のなかで水晶玉を抱えている敵の名はバーニィ。水晶玉が光ると、徐々に炎の輪が広がっていく。そのときに思いきって輪のなかに飛び込めば、バーニィを捕まえることができるぞ。



⬆神出鬼没のプラウム。霊体なので、壁をすり抜けることもできる。



⬆炎の輪のなかに飛び込めば、バーニィを捕獲することができる。



③この先は P70参照

ここがマップbとの接点だ。マップaは、マップbとしかつながっていないので、もうこのページに戻ってくる必要はないよ。

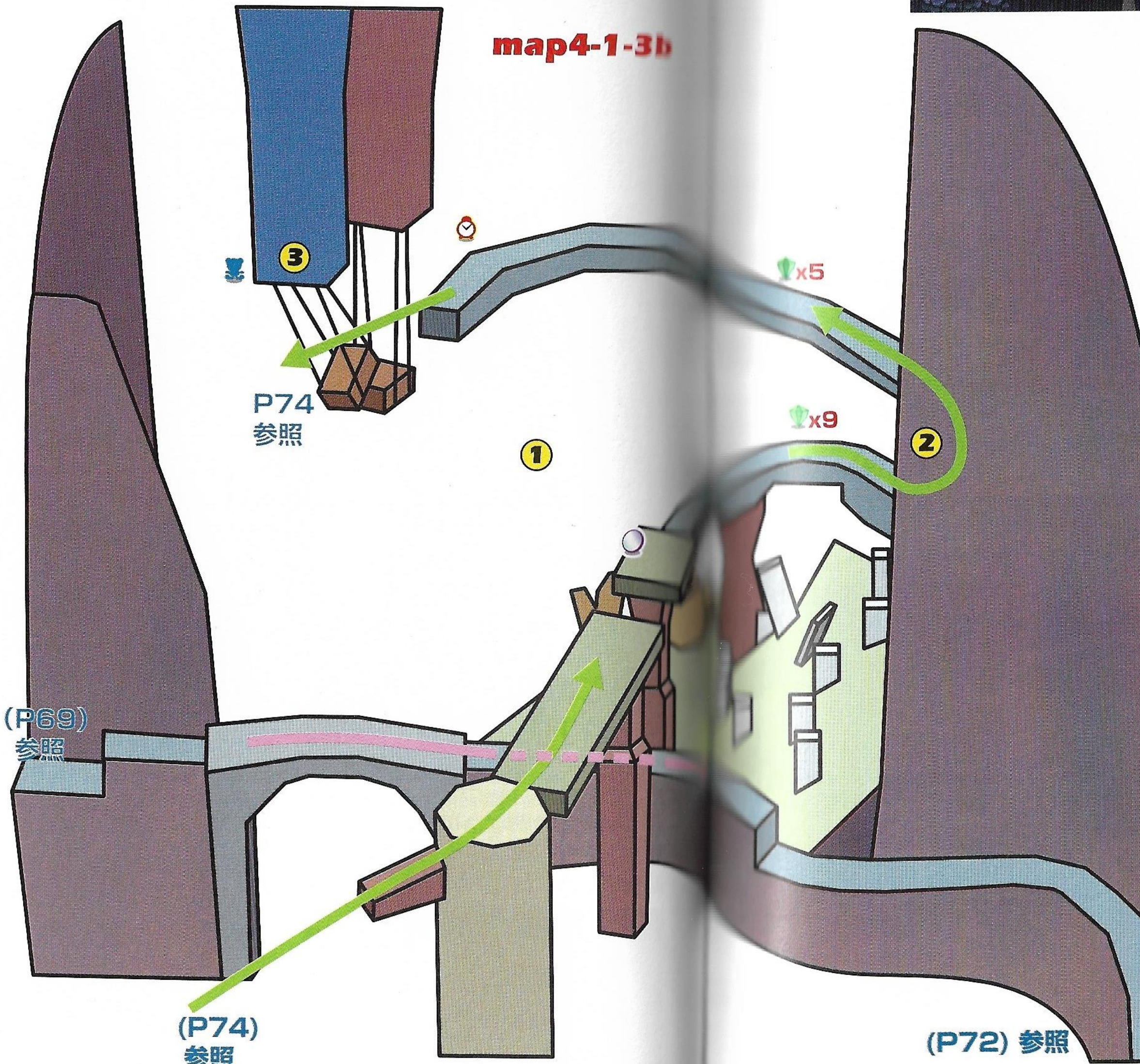


VISION 4-2

①マップbの構成

マップa、c、dとの接点を持っているマップb。まずはマップaとcに続いている、立体交差の下のルートを利用することになる。2度目にここを訪れるときには、マップdへの接点を持つ、立体交差の上のルートを進むことになるよ。





②夢のかけら150個取得への条件

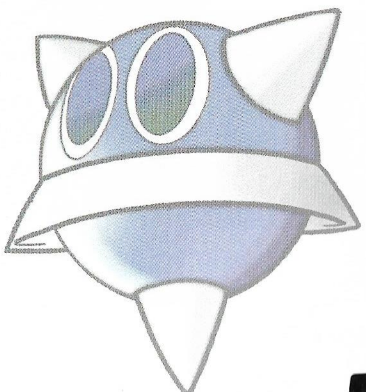


このビジョンで夢のかけらを150個集めようと思ったら、鏡の精が出現してから消えるまでに、このルート沿いにある夢のかけら14個を収集すること。地形は平坦だし、ジャマしてくる敵はササルンぐらいしかいないものの、制限時間内に取るとなるとなかなかキビシイ。

③空中ブランコを乗り継いで

左右にブランブランとゆっくり揺れる、空中ブランコのしかけが登場。ブランコとブランコ、あるいはブランコと足場が接近するタイミングを見計らってジャンプだ。うっかり悪いタイミングでジャンプしたときも、はばたきでふんばればなんとかなる場合もあるぞ。ジャンプで飛び移るときに、ブランコのへりに着地すると、滑り落ちてしまうこともあるので気をつけて。



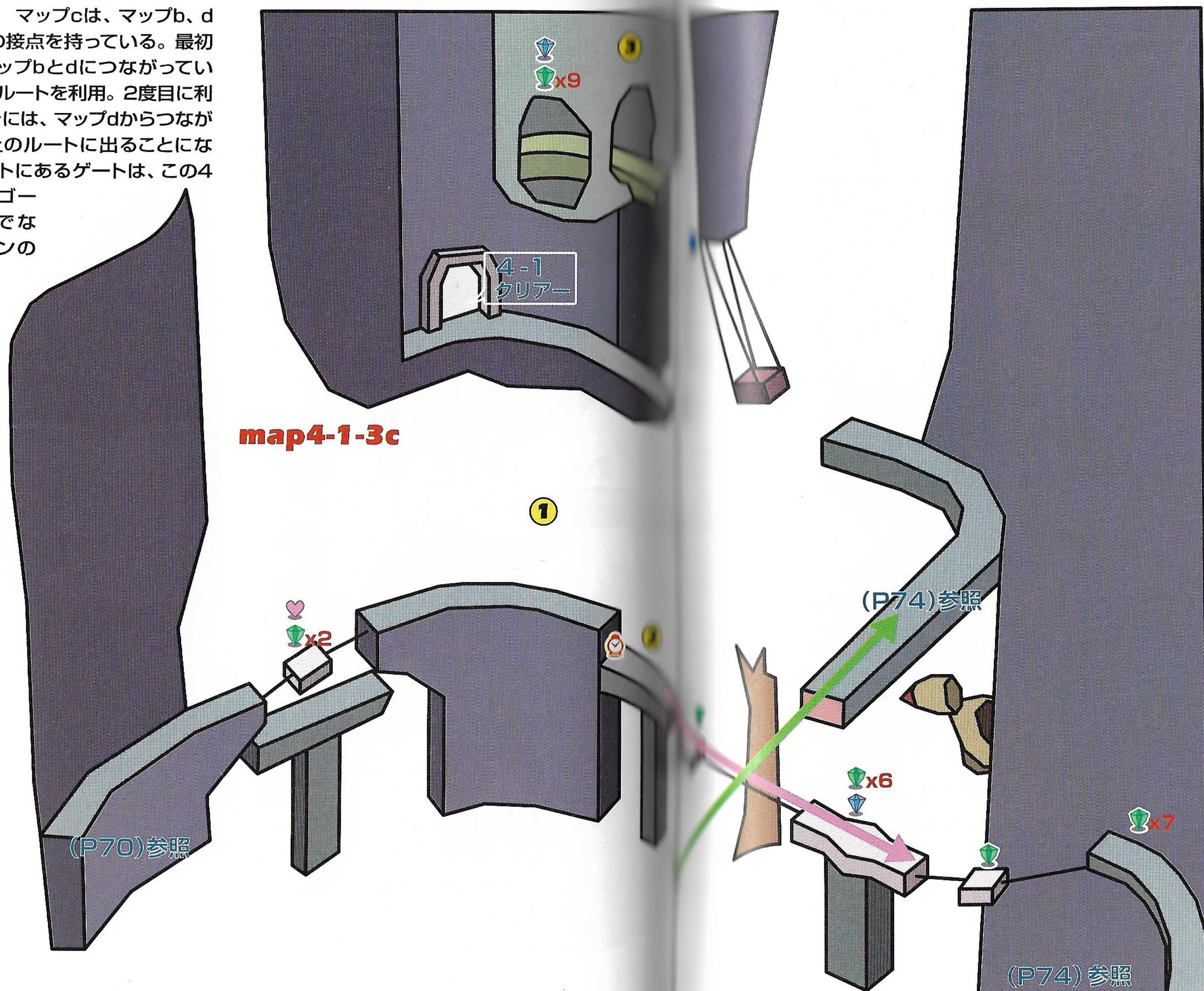




VISION 4-1

① マップcの構成

マップcは、マップb、dとの接点を持っている。最初に、マップbとdにつながっている、下のルートを利用。2度目に利用するときには、マップdからつながっている、上のルートに出ることになる。上のルートにあるゲートは、この4枚のマップのゴールであるだけでなく、このビジョンの終点でもある。



② ロープで吊られた足場

ロープで吊られている(!?)足場は、乗るとクルッと回転してしまい、ずっとその上に留まることはできない。でも、遠くへ移動しなければならないときなど、2段ジャンプの拠点として活用できる。まず、敵を捕まえて、足場までジャンプ。そして足場が回転しないうちに、そこから2段ジャンプをキメるのだ。



③ アイテムの取り忘れはない?

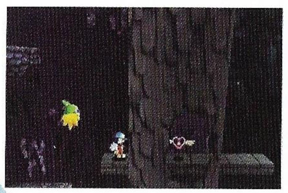
このゲートをくぐれば、このビジョンはクリアだけど、慌てないで。ブランコの上でフラムゥを捕まえ、2段ジャンプで住人を助けたり、夢のかけらを回収してからゲートに入ろう。



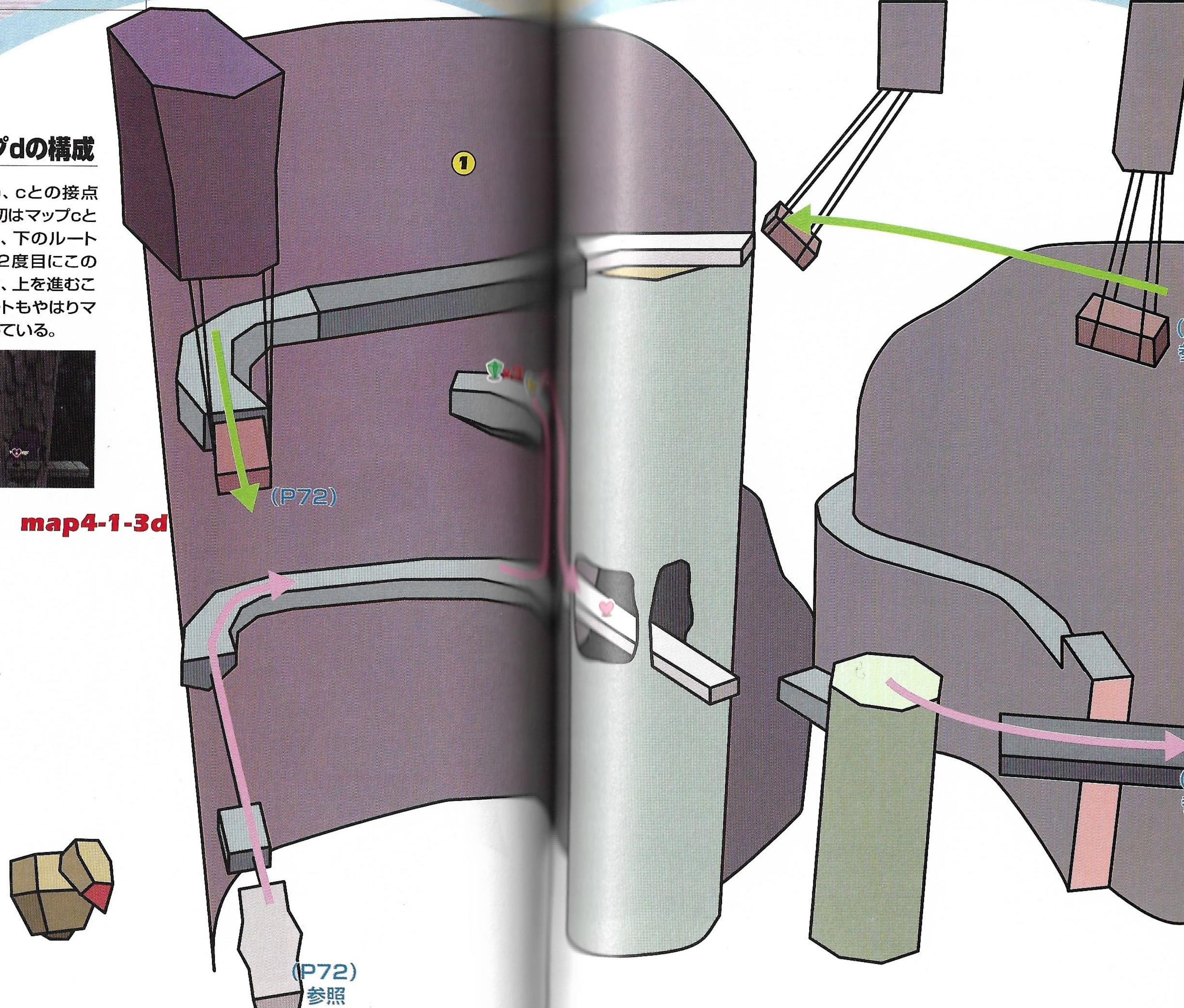
VISION 4-1

①マップdの構成

マップdは、b、cとの接点を持っている。最初はマップcとbにつながっている、下のルートを進むことになる。2度目にこのマップにきたときには、上を進むことになるが、このルートもやはりマップbとcとにつながっている。



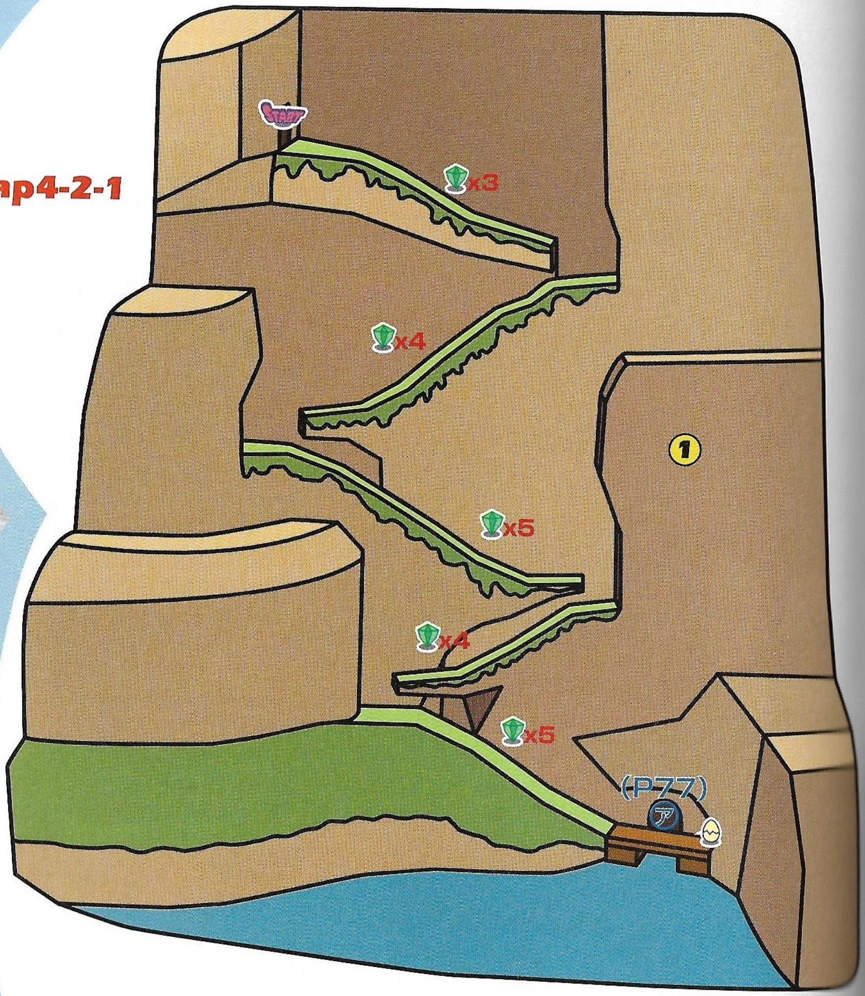
map4-1-3d



VISION 4-2

風が止むとき
〜巨大魚の氷窟〜

ファントマイルにかつて存在した、風の王国の遺跡が続く。その歴史に興味はあるが、まずはじっちゃんの安全だ。



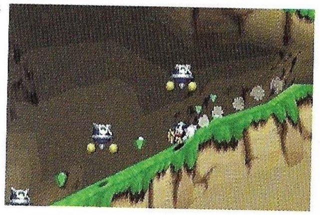
① このマップの歩き方

ビジョン4-2は、map 4-2-1からスタート。ただ、道なりに進んでいくだけの簡単なマップだが、この坂、1歩踏み出してしまうと勢いがついて、一気に下まで滑り降りてしまうので、敵がいるところでは気をつけて。方向キーを反対に押せば、一応のブレーキにはなる。

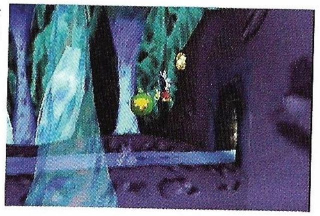
さて、扉㋐付近には、目に見えないンガポコのたまごがあるので探してみよう。また、クロノアが残りふたり以下になると、最初の坂を降りたところに1UP入りのたまごが出現することがあるよ。

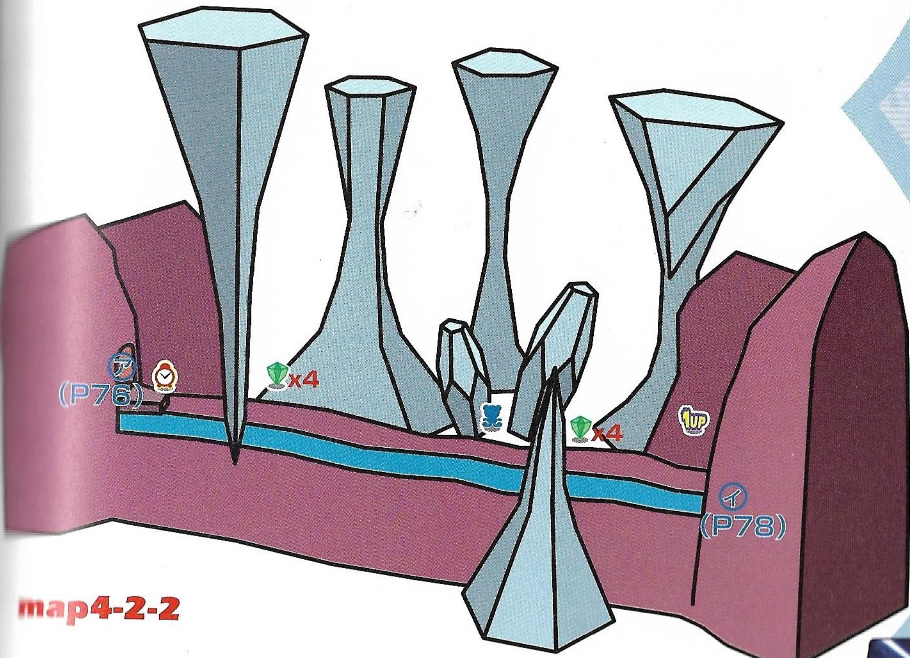
map 4-2-2では、一度水の流れに乗ってしまうと、強制的に右方向へ流されてしまい、道を引き返すことができない。住人を助けることができなかったなどの後悔があるのなら、この先で記憶の置き時計を取らずにミスしてしまえば、再度やり直すことができる。

➡タイミングを見計らえば、ブレーキなしでも敵と接触せずに、一気に坂を滑り降りることができる。



➡強制的に右へ進まされている最中に、敵を捕まえ2段ジャンプでアイテムをゲットとはキビシイ。







VISION 4-2

Klonoa door to phantomile

VISION 4-2



1 前進あるのみの川

ここでも、水の流れに乗って、強制的に右へと進まされる。方向キーの左を押せばブレーキはかかるが、道を引き返すことはできない。流れはかなり速いので、アイテムを取り忘れないように気を引き締めて。

2 アイテムで後悔しないために

このマップの後半では、夢のかけらが並んでいるが、ちょうど木のカゲになって見えにくいところにもかけらがひとつある。その手前でハートを取るために2段ジャンプをキメたあと、あまり離れたところへ着地してしまうと、これを取り損ねることがあるので注意。P75でも書いたが、ここでアイテムを取り忘れて、引き返せずに後悔するようなら、map 4-2-4にある記憶の置き時計を取らずにミスをすれば、やり直すことができる。



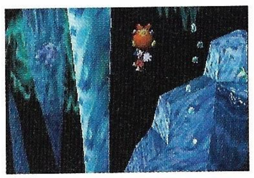
VISION 4-2

①緑色に光る大きな岩



緑色に光る大きな岩が行く手をはばむが、これは敵をぶつければ破壊することができる。たいていの場合、壊すと夢のかけらが出てくるので嬉しい。

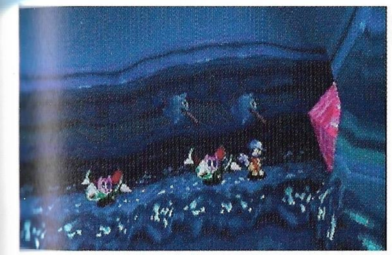
②上昇気流に乗って



ここで上昇気流に乗っていったん上へ行き、緑色の岩を壊して下へ降りる。住人を助けたらふたたび上昇気流に乗って、今度はそのまま右に進もう……あ、待った、その前に、上昇気流から左側に飛び降りてみて。なんか、氷の柱のなかに、生物が閉じ込められてない!?　実はコレ、ムゥたちのご先祖さまである、ムカシムゥらしいよ。

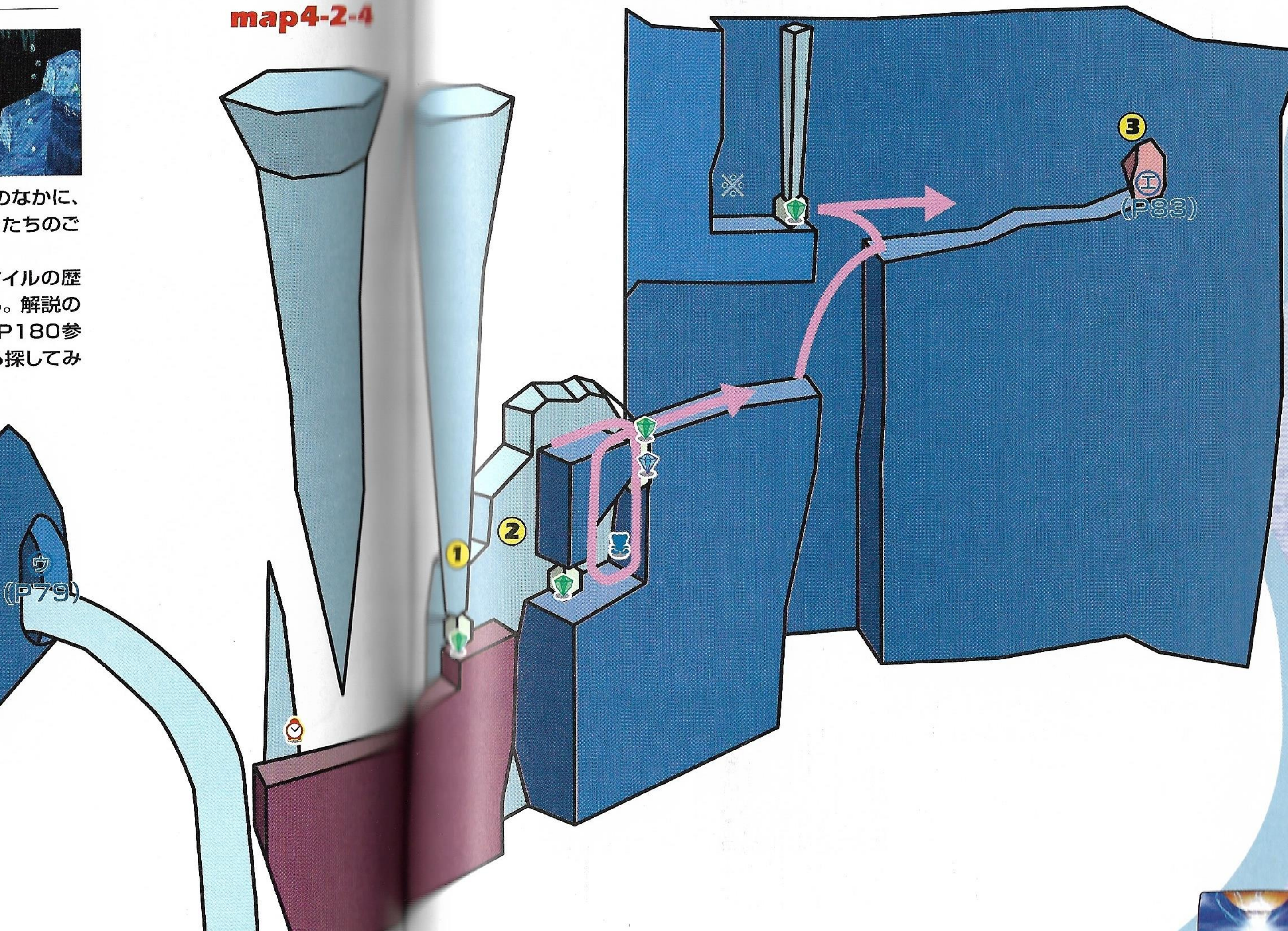
ほかにもこのビジョンには、ファントマイルの歴史を物語るものがいろいろ隠されている。解説のページもちゃんともうけているけど（P180参照）、冒険のついでに自分でいろいろ探してみるのも面白いでしょ？

③赤く光るとても大きな岩



赤く光る大きな岩が道をふさいでいるが、これは敵をぶつけても壊せない。破壊するには、上昇気流の左側にあるスイッチを操作しなければならないのだ。スイッチを操作する前に、緑の岩を壊す必要があるので、いったん気流の右側でプラウムを捕まえてこよう。

map4-2-4







VISION 4-2

1 先に扉㋔を目指せ



扉㋓を入ってからスグのところにある、巨大魚の化石の頭付近で、ルートが右へと上へとに分岐しているが、効率よく進むなら先に上ルートを行き、扉㋔を目指すこと。たどり着くには乗り換え2段ジャンプが必要だけど、もう慣れた？（扉㋔の中はP84を参照）

2 化石の下にアイテムが

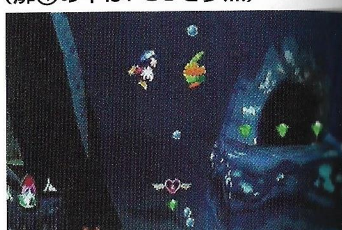


扉㋕から出てきたら、写真の位置からジャンプで飛び降りてフラムゥを捕まえ、緑の岩を壊して、巨大魚の化石の下にあるアイテムを回収しよう。夢のかけらを150個集めようとしているのなら、化石の下の左側にある緑のかけら8つと青のかけらふたつを、鏡の精に2倍にしてもらうべし。

そのあとふたたび写真の位置に戻り、フラムゥを捕まえて右側へ2段ジャンプ。上昇気流に乗って上へと進もう。気流の横に、夢のかけらなどが並んでいるが、これを取るには気流から飛び降りることだ。

3 扉㋖に入るには

左方向へ進む前に扉㋖へ入っておきたいところだが、上昇気流はそこまで届かない。いったん、スピンクルが2匹いる左側の通路に移動し、そこでプラウムを捕まえたあと、上昇気流めがけて2段ジャンプ！　気流のなかですかさずフラムゥに乗り換えて2段ジャンプをすれば、扉㋖へとたどり着く。（扉㋖の中はP85を参照）



4 巨大魚の化石の上にて

ここらへんの化石はもろく、上に乗るとすぐに壊れてしまうので、もたもたせずに左の化石へと飛び移っていこう。

さて、縦に夢のかけらが6つ並んでいるところでは、フラムゥを捕まえて住人の真上で2段ジャンプをすれば、住人の救出とかけらの収集が同時にできる。ただし、上の方は取りづらい。上のほうのかけらを取るにはいろいろな方法があるだろうが、オススメはいったん左の上昇気流に乗って、上の方でフラムゥを捕まえる。そして上昇気流から2段ジャンプで飛び降りるやり方。取れなかったかけらが回収できるし、狙いとおりの場所に着地できる。

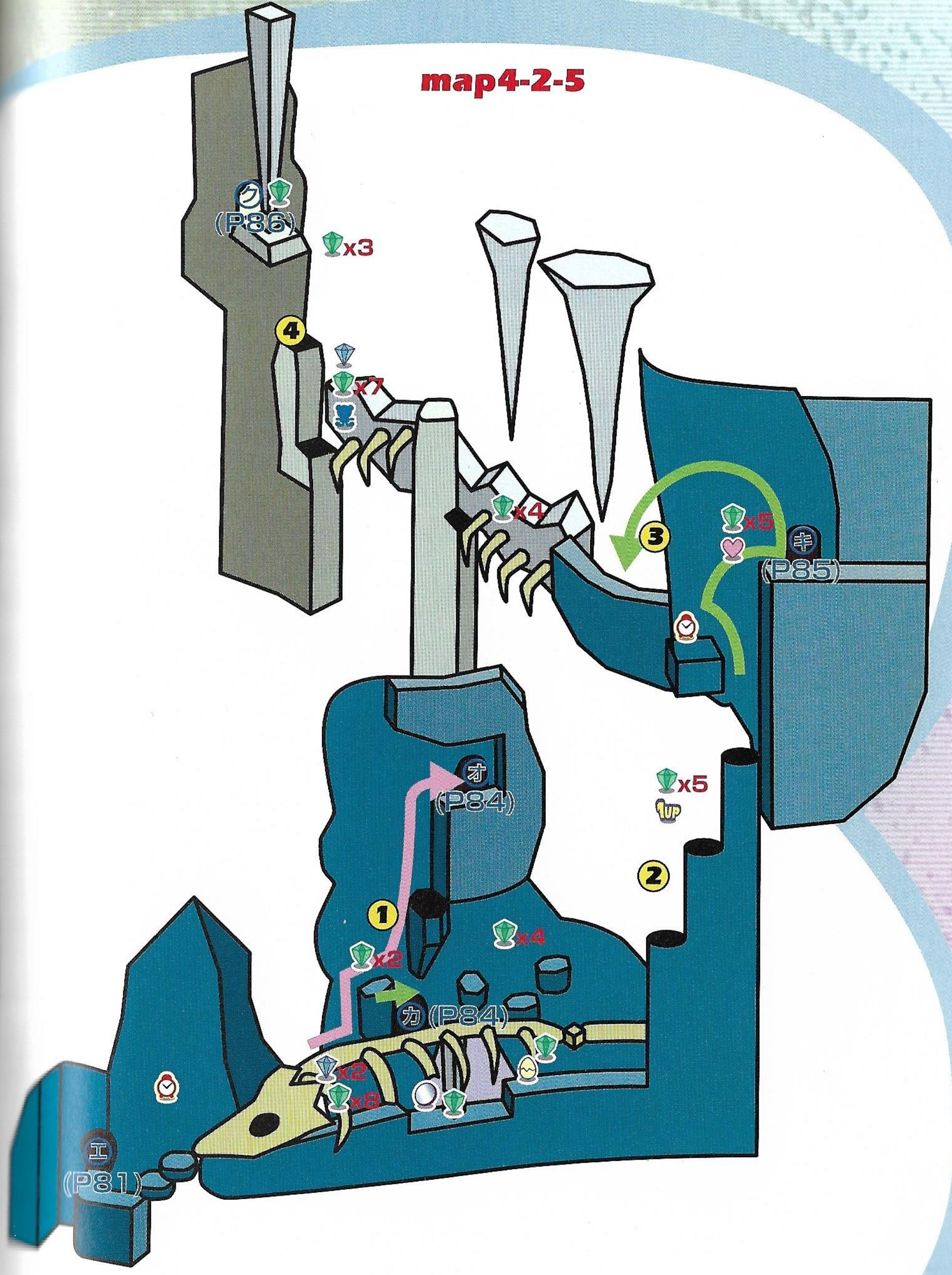
ところで、壊れてしまった化石は、しばらくすると再生する。扉㋗を抜けると、いよいよじっちゃんの待つクロノアの家へ。



⬆ここでフラムゥを捕まえる。緑の岩の上からジャンプすると捕まえやすい。



⬆気流から飛び降り、2段ジャンプで失速して、夢のかけらを取る。



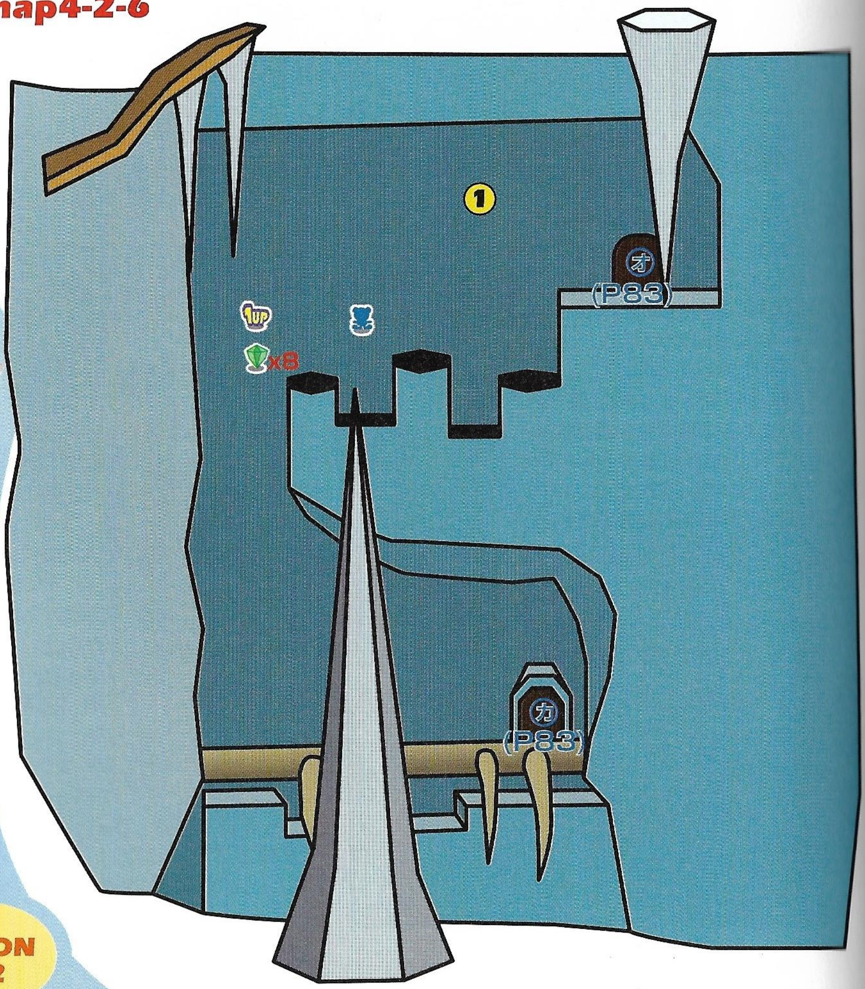
VISION 4-2

①気流のなかを泳ぐ



上昇気流のなかに住人がいる。気流のなかを泳ぐように移動し、風だまを当てて助けよう。そのあと、1UPや夢のかけらを取りながら一気に飛び降りるのが快感！このあと、map4-2-5の扉㋕へ戻る。

map4-2-6



②気流から飛び降りて



気流から飛び降りる途中でフラムゥを捕まえ、速攻で2段ジャンプすると、アイテムが並ぶポイントへ飛び移ることができる。クロノアやフラムゥがなるべく高い位置にいるタイミングを選ぼう。

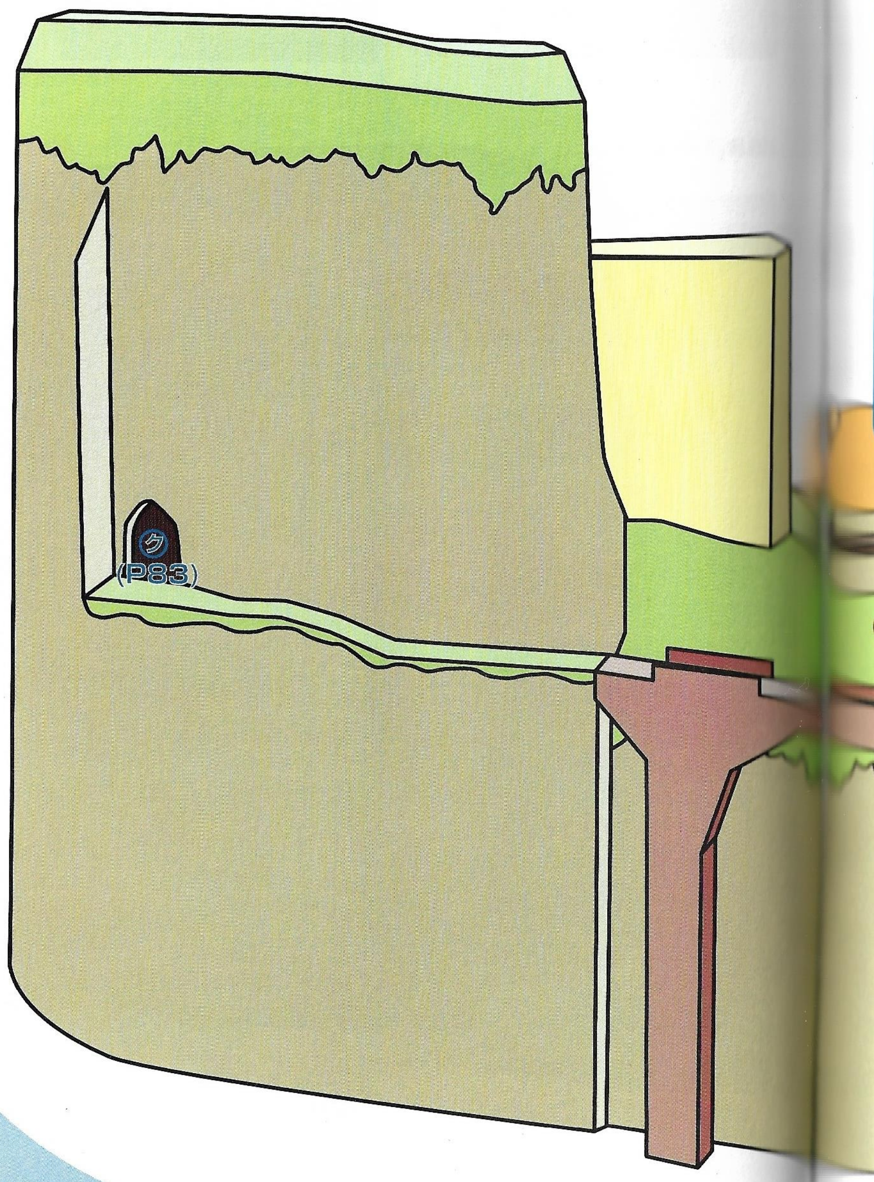
map4-2-7





VISION 4-2

map4-2-8



イベント

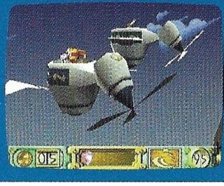
① 帰ってきたクロノア



⬆やっと帰ってきた我が家。ビジョン1-1で、クロノアが飛び出してきたのがこの家だ。ジョーカーの姿はなく、じっちゃんも無事だ。

扉㊤を出ると、向かいに見えるのはクロノアの家！ついに風の村に帰ってきたのだ。じっちゃんも無事で、クロノアが叫ぶと外に出てきてくれる。

しかし、その上空にはジョーカーの乗る飛空艇が！ジョーカーはクロノアの家を破壊し、レフィスの月のペンダントを奪い取ってしまう。果たして、じっちゃんは大丈夫なのか!?



➡と思ったら、ジョーカーのヤツ、上空にいやがった。ジョーカーはクロノアの家を破壊してしまう。



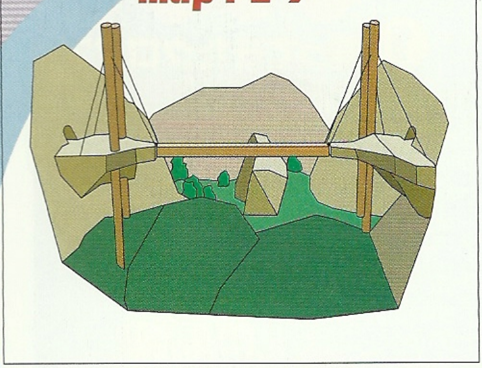
➡めちゃくちゃに壊れたクロノアの家から、レフィスの月のペンダントを見つけて、奪い取るジョーカー。



VISION 4-2 boss

飛翔幻獣 パラディウム来襲!

map4-2-9



月のペンダントは奪われた

じっちゃんから月のペンダントを奪ったジョーカーを追うクロノア。つり橋にさしかかったところで、ジョーカーはその両端を破壊し、巨大なブランコに変えてしまう。クロノアは揺れるブランコの上、幻獣と戦うことに。



←飛空挺に乗ったジョーカーは、奪いとったばかりの月のペンダントを見せびらかす。



↑クロノアがつり橋の上にさしかかると、橋の両端が壊され、ブランコ状になってしまった。

HOW 勝利のための TO アドバイス WIN

ブランコは画面手前から奥のほうへ行ったり来たりを繰り返す。一番手前で飛んでいるフラムゥを捕まえ、奥の幻獣の弱点に投げつけるのだ。パラディウムの弱点は、ステンドグラスのような、三角形の模様8つ。小さな三角と三角がくっついているところをうまく狙えば、ふたついっぺんに消すこともできる。模様をすべて消せば勝利だ。

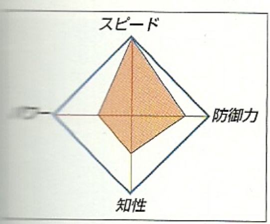
バラディウムは、その模様の色に対応した4種類の攻撃をしかけてくる。攻撃の数秒前には、翼が次の攻撃を表す色に変わるので要チェックだ。ピンクは、ブランコが奥に行くと爆発する攻撃。緑は、四角い飛石弾を手前に発射してくる攻撃。青は、空間に石柱を何本も出現させる攻撃。いずれも、すきまを見つけて避けるしかない。黄色は、ザガードという生物をブランコ上に送り込む攻撃だ。ザガードは風たまを当てると後退するのでブランコから落としてもいいし、フラムゥを当てれば倒せる。ときどき滑り込み攻撃をかけてくるので、ジャンプで避けろ。

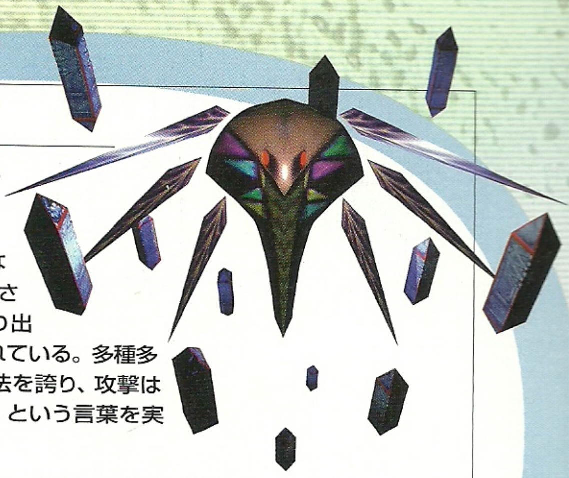


↑ピンクの柱に敵を投げるとハートが出現。
出ないときは一番上のフラムゥに敵をぶつけて

data バラディウム Paradium

翼を持ったヘビのような形態の飛翔幻獣。戦いのときは空中で同じところにずっと浮遊しているだけで、その翼を活かした移動などはみせないが、すばやさの種から創り出されたとされている。多種多彩な攻撃方法を誇り、攻撃は最大の防御、という言葉を実践する。





模様と攻撃には密接なつながりがあり。たとえば青の模様をふたつとも消せば、それ以降は青の石柱の攻撃が行なわれることはない。ほかの模様に関しても同様である。



[illegible]は上下2列に並んでいる。上の列にしか機雷がない部分を見つけて、そこに入り込めば避けられる。



[illegible]は横一列に並んで発射されるが、すきまがある。そこに入り込めば避けることができる。

悲しいじっちゃんとの別れ

じっちゃんは無事ではなかった。クロノアに月のペンダントを取り戻すように告げると、息をひきとってしまう。ヒューポーも、じっちゃんをこの事件に巻き込んだのは、まるで自分の責任だ、というように謝り、辛そうだ。ふたりはじっちゃんの遺言を果たすため、ジョーカーの飛空挺を追って、パメラの背中に乗り、空を飛ぶ！



➡「短い間だったが」!? ふたりは長い間一緒に暮らしていたんじゃなかったの!? 謎めいた言葉。



⬆巨大魚パメラはなんと空を飛ぶこともできたのだ。ジョーカーを追って、いざ太陽の神殿へ！



VISION 5-1

四つの宝珠
～太陽の神殿コロニア～

月のペンダントを奪ったガディウスたちは、太陽の神殿に向かったに違いない。あとを追うクロノアとヒューポー。

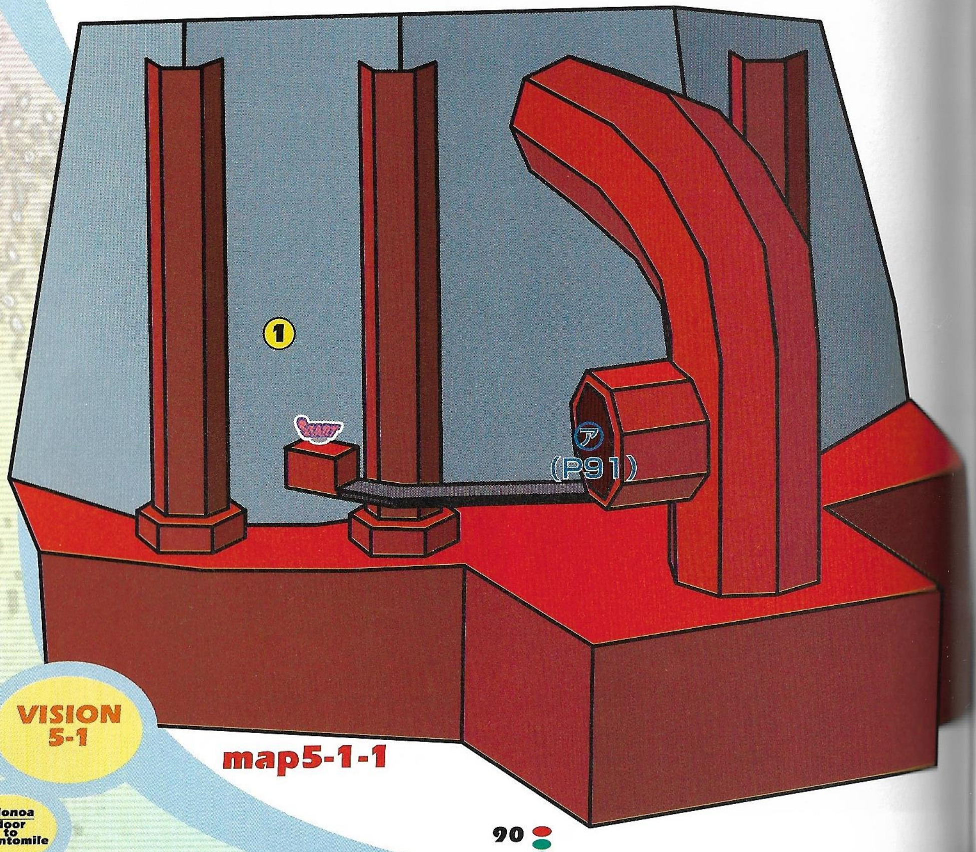
イベント ① パメラの背中に乗って

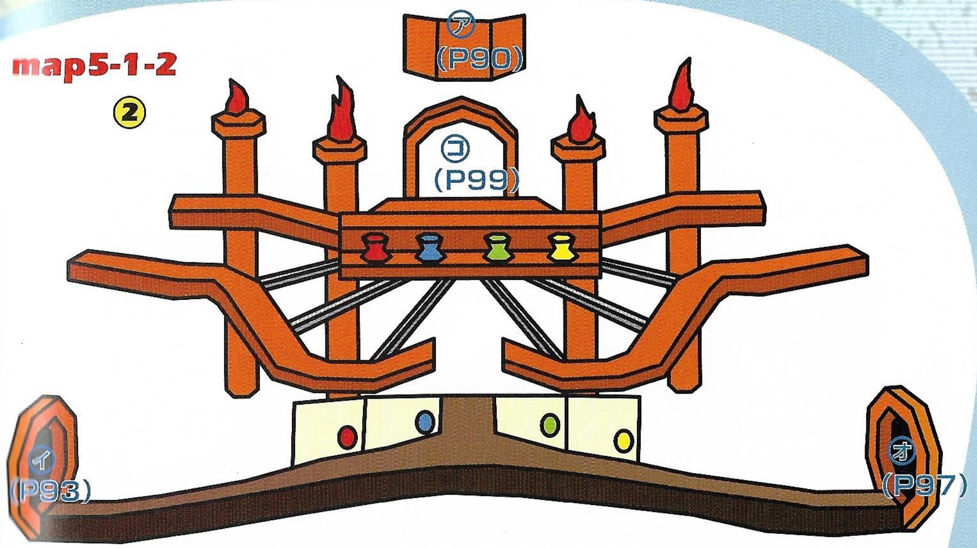
水の国ジャグポットの貝の城にいた、カラルのママこと巨大魚パメラと再会。なんとパメラは、空を飛ぶことができたのだ！　空中に浮かぶ太陽の神殿の入口まで、パメラが送ってくれる。これで太陽の神殿にいけるよ。



⬅輝くパメラのからだがとてもキレイ。背中に乗って空の上だなんて、VIP待遇って感じ。

パメラの背中から降りたら、右側にあるパイプに入ってみよう。太陽の神殿コロニアへ潜入できる。





② このマップの歩き方

パメラの背中から降りたクロノアが、神殿のなかに潜入するのに使った扉がア。そして奥に見える扉コが、祭壇への扉だ。4つの宝珠を取り戻せば、この扉が開くってワケ。

4つの宝珠のうち、赤と青の宝珠は扉イの先に隠されている。また、緑と黄色の宝珠は、扉オの先に隠されている。宝珠をひとつ見つけるたびに、クロノアは扉アからこの部屋に戻ってくることになるよ。

宝珠を探す順番は自由だが、本書では青、赤、緑、黄の順で攻略している。

イベント ③ コロニアの神官たちの頼み



⬅個性的な人々がワンサカのファントマイルでも、このふたりのキャラクター性はとくに強烈だ。パッと見、地味なんだけどね～。

神殿のなかに入ると、空飛ぶ生物(？)のようなものにぶらさがった(!?)コロニアの神官、ソ・ラールとソ・レールがクロノアたちを迎えてくれる。ふたりともまるでうりふたつだが、立ち位置が左で、口の悪いほうがソ・レールだ。

ふたりが言うには、神殿の祭壇の扉を開けるための4つの宝珠を、ガディウスの手下たちが持っていってしまったんだそうで、クロノアたちに取り返して欲しいんだと。なんだか強引に頼まれちゃうけど、やるしかない。

ちなみに、ふたりを連れてきて、また連れ去っていく空飛ぶヤツこそが、シガポコなのだ。実は、太陽の神殿に住む、おつかいロボットらしい。ファントマイル中に、アイテム入りのたまごを送り届けてくれる、ありがた～いキャラクターである。

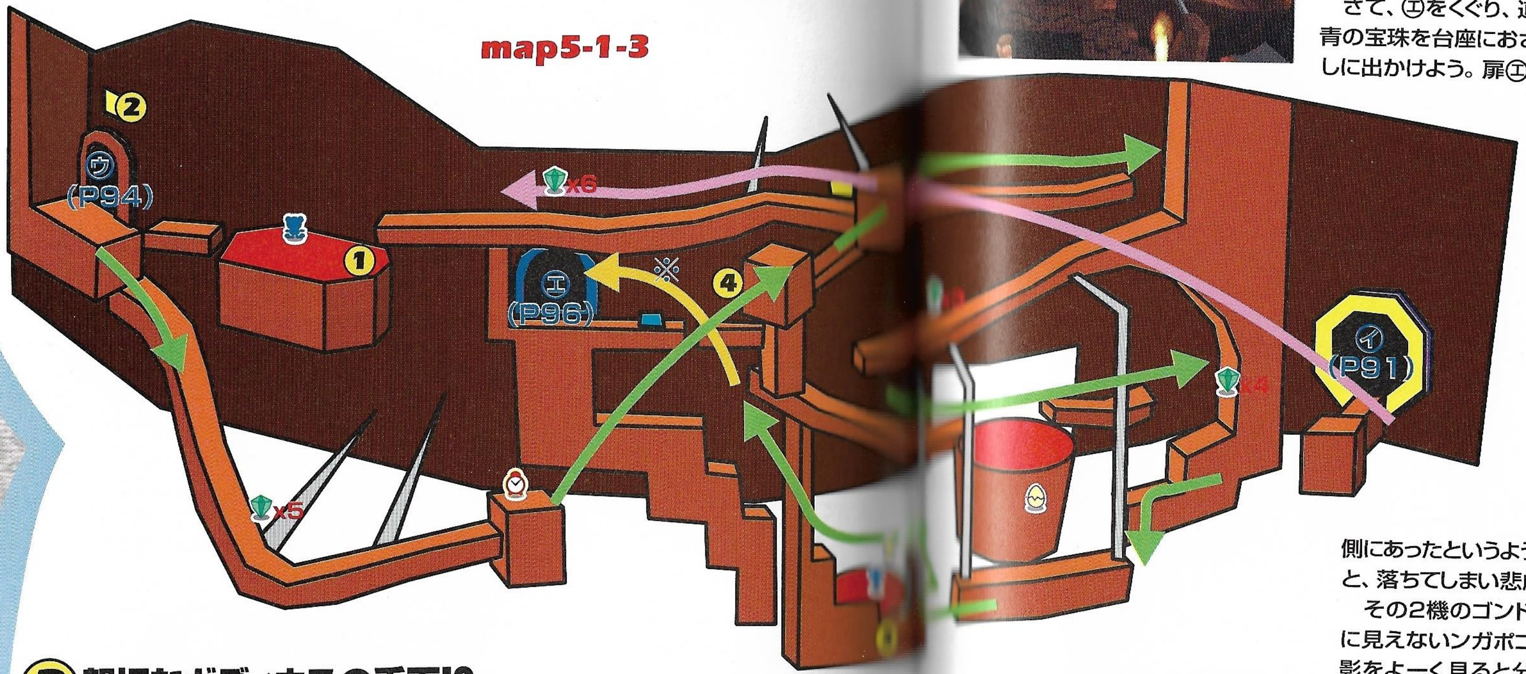


VISION 5-1

①触れるとアウト！アツい溶岩

さすが太陽の神殿だけあって、しかけのほうもアツい。オレンジ色に光る溶岩は、触れるとアウトの危険地帯。2段ジャンプで飛び越してしまおう。そのとき、住人の真上で2段ジャンプを決めれば、住人の救出と移動が一気に終わってクールだぜい。



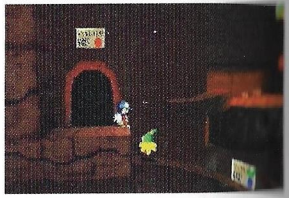


②親切なガディウスの手下!?

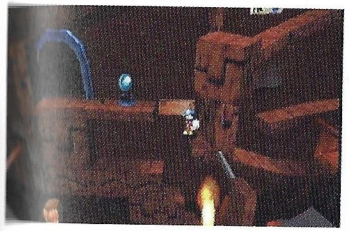
ガディウスの手下たちは、ファントマイルの人々を困らせるために宝珠を持ち去ったんだと思うが、そのワリには探しやすいよう目印をつけてくれていて親切だ!?

扉㋒の上には、なんだか赤いマルの描かれた看板があるが、ご想像のとおり、この先を探せば赤い宝珠が見つかるというワケ。そういえば、この部屋に入る前にも、赤と青の看板が出ていたでしょ？　ほかの色の宝珠についても、それぞれ看板が出ているので、道に迷うこともなく楽勝！　たとえば、扉㋒の前を通り過ぎて道なりに進むと、すぐに青の看板が出ている。

話はそれるが、クロノアが残りひとりになると、扉㋒の前にンガポコのたまごが出現することがある。これの中身は1UPが入っているよ。



④青い宝珠発見!



大切なもののハズなのに、青い宝珠は道端に無防備に置かれている。ガディウスはファントマイルを悪夢の世界に変えたいらしいけど、こんなんで本当に成功するの!?　手下に恵まれてないんじゃないかな。敵ながら、なんだか同情してしまうよ。

さて、㋓をくぐり、道なりに進めば、map 5-1-2に戻る。青の宝珠を台座におさめて、ふたたび、ほかの色の宝珠を探しに出かけよう。扉㋓を抜けるとmap5-1-4bへ進む。

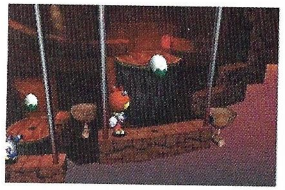
③進路をムゥで切り開け

手前と奥を行ったりきたりしているゴンドラが2機あるが、乗るときにはよく足もとを確かめて。足もとにあると思ったゴンドラが、実は画面の手前側にあったというような目の錯覚が起こると、落ちてしまい悲劇だ。

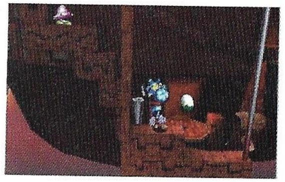
その2機のゴンドラに挟まれた足場には、目に見えないンガポコのたまごがある。地面に映る影をよーく見ると分かるように、このたまごは上下にゆっくり動いているのだ。影が大きくなったときにジャンプで体当たりをすれば、たまごに届く。

さて、クロノアが取るべきルートは、2機目のゴンドラに乗った先なのだが、そこではよろいムゥが行く手を阻む。そこでまずは、2機目のゴンドラを飛び越えて左側へ行き、ムゥを捕まえる。そして、その向かい側でピョンピョン飛び跳ねているよろいムゥに投げつけて鎧を壊し、さらにもう一度ムゥをぶつけて倒してしまうのだ。ついでにンガポコのたまごも割っておこう。これで、道は開けた。

2機目のゴンドラを降りて左側へ進むと、溶岩のほかに、定期的に高く火を吹き上げるしかけも登場する。タイミングを見計らって移動しよう。



➡目に見えないンガポコのたまごはここにあるよ。このたまごも、左側にいるムゥを使って割

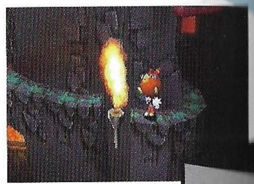


➡ムゥを向かい側のよろいムゥに投げて、進路を開拓しよう。その隣に見えるンガポコのた

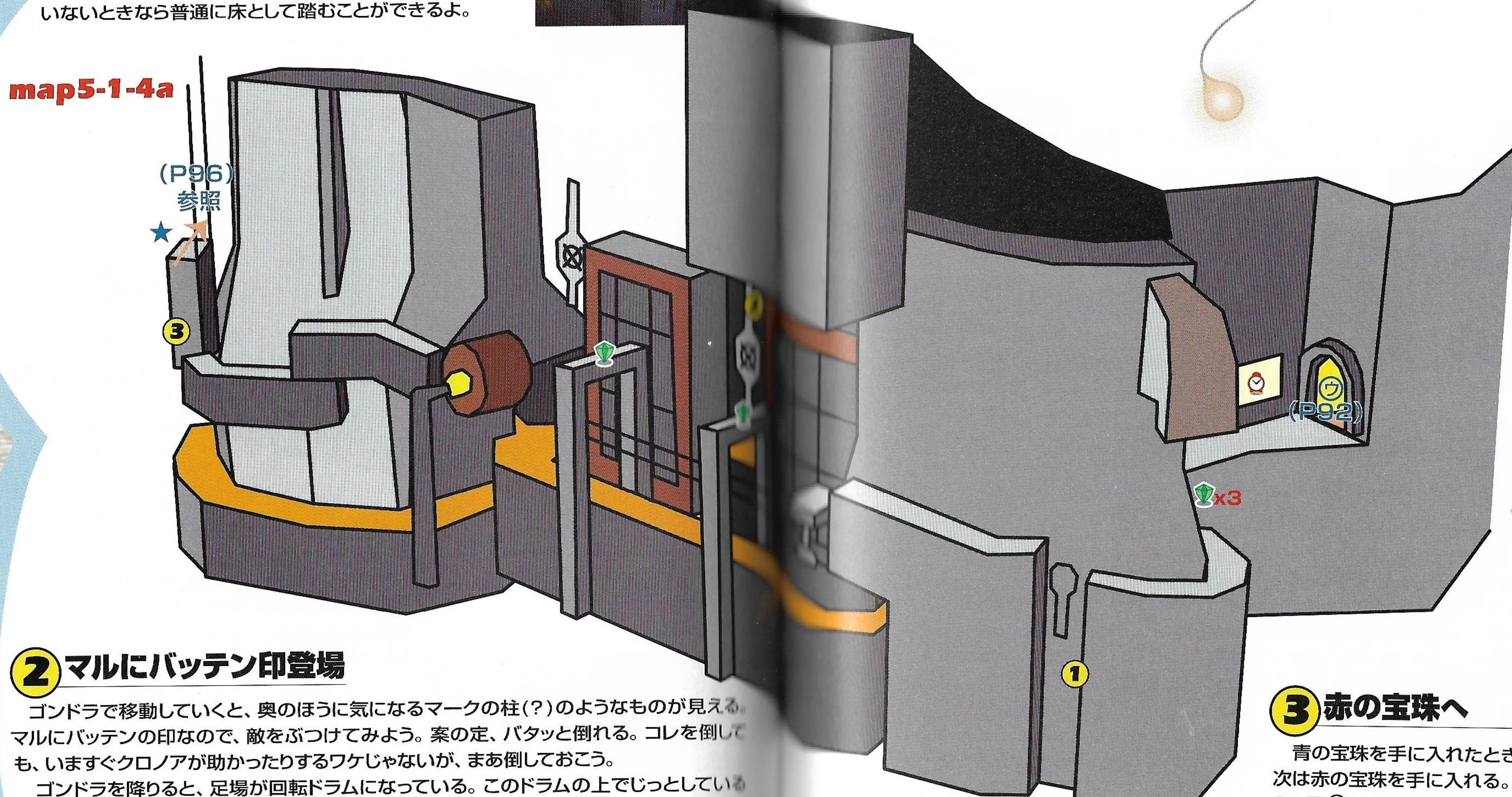


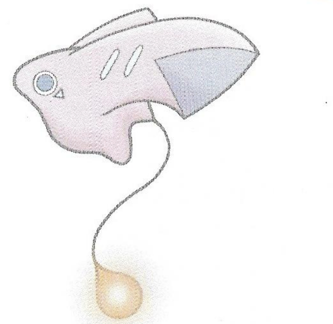
VISION 5-1

① 炎が吹き上がるしかけ



最初に赤の宝珠から探しはじめた人にとっては初登場のしかけ。定期的に、高く炎を吹き上げる。炎を2段ジャンプなどで飛び越してもいいし、炎が出ていないときなら普通に床として踏むことができるよ。





② マルにバッテン印登場

ゴンドラで移動していくと、奥のほうに気になるマークの柱(?)のようなものが見える。マルにバッテンの印なので、敵をぶつけてみよう。案の定、バタッと倒れる。コレを倒しても、いますぐクロノアが助かったりするワケじゃないが、まあ倒しておこう。

ゴンドラを降りると、足場が回転ドラムになっている。このドラムの上でじっとしていると、溶岩地帯に振り落とされてしまうので気をつけて。そして、その奥にも例のマークの柱が見えるぞ。ドラムの上で敵を捕まえたり投げたり、なかなかタイヘンだ。



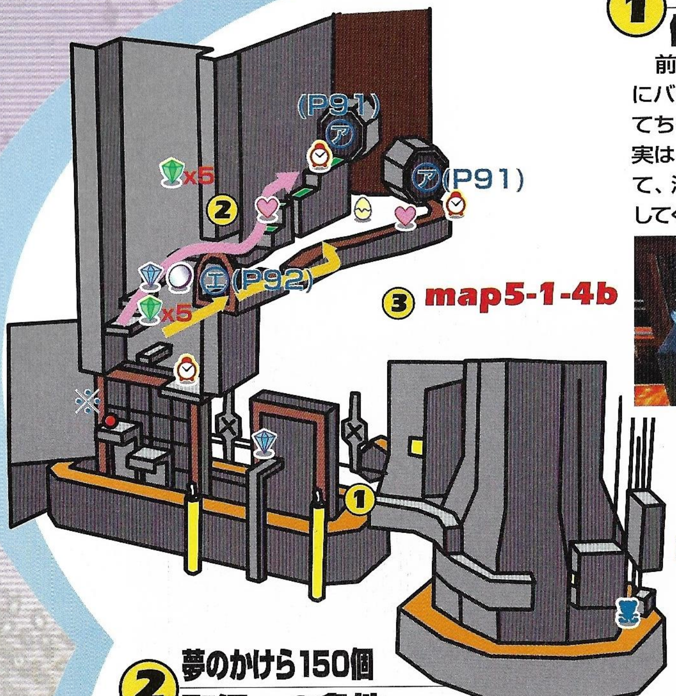
ところで、溶岩から飛び上がってくる敵は、水の国で見かけたフィフィと同種の生物だ。フィフィの体は緑色だったけど、溶岩地帯に住んでいるものはピンク色になるみたいだね。

③ 赤の宝珠へ

青の宝珠を手に入れたときと同じく、次は赤の宝珠を手に入れる。map5-1-2の扉㋑から、map5-1-3の扉㋒に進むと、このマップにたどりつける。この先のようすは、柱のカゲになってしまって見えない。次のページに、このマップを別のアングルから描いたものがあるので、そちらを参照してね。



VISION 5-1



① こちら側に倒れてたのね

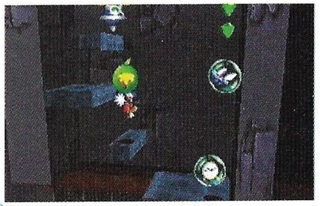
前のページで出てきたマルにバッテンの柱は、敵をぶつけてちゃんと倒しておいたかな？　実は、あの柱はこちら側に倒れて、溶岩にかかる橋の役割をしてくれるってワケだ。



② 夢のかけら150個取得への条件

このビジョンで夢のかけらを150個集めようとしているなら、ここらへんに並ぶ緑のかけら10個と青のかけら1個を、鏡の精に2倍にしてもらわないとアウト。

そのためには、まず、上のほうでフラムゥを捕まえてきて、写真の位置に。ここからフラムゥを投げ、鏡の精を出現させる。次に、すばやく上へ駆け上がり、ふたたびフラムゥを捕まえ、2段ジャンプで5つの緑のかけらを取る。そして、右下へジャンプで飛び降り、はばたきをつかって、青と緑のかけらを6つ取る。

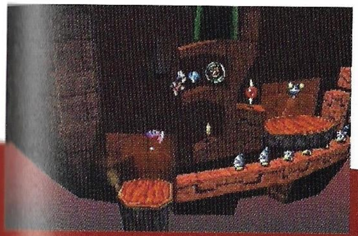


③ 青の宝珠を持っている？

ここにあるンガポコのたまごは、赤の宝珠を取ったあとでも、青の宝珠を取ったあとでも見えるんだけど、実際に割るとなると、青の宝珠を取ったあとでないとムリ。たまごを割ると、村人を助けられる。そのあと道なりに進んだ扉㋐に入り、map5-1-2へ戻ろう。

④ アイテムを取るには

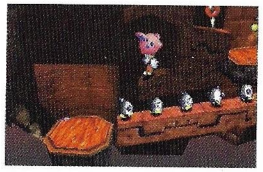
㋘の下のアイテムを取るには、左下に飛び降りる途中でジャンプボタンを押し、はばたいている最中に方向キーの右を押せばオーケー。だけどうっかり下まで落ちてしまったら、フィフィを捕まえ、アイテムがあるところの1段下から2段ジャンプをキメてみよう。さて、次は緑の宝珠を手に入れにいこう。map5-1-2の扉㋔に入るとこのマップに出る。とりあえず、最初はここを通過するだけ。次の頁のmap5-1-6へと進もう。

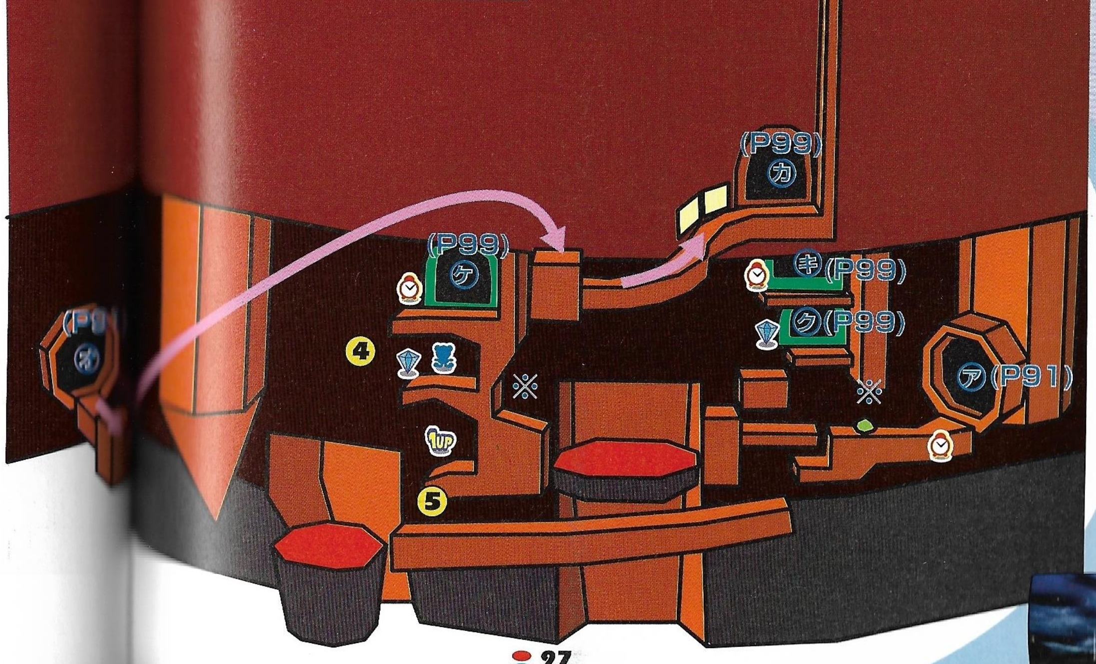


⑤ よろいムゥの行列

一番下へ降りると、よろいムゥの行列が動き出す。コイツらを倒さないことには先に進めない。ここはフィフィを捕まえて、左上の安全地帯(写真)でちょっとようすを見ていよう。行列の最後尾のムゥが溶岩地帯を折り返したら、すかさず飛び降りてフィフィを投げつける。すると、鎧の壊れたムゥだけがその地点から道を引き返してくるので、そいつを捕まえに行き、新たに最後尾となったよろいムゥに投げつけよう。これを繰り返す。

通路左はしでムゥと接触すると、その反動で溶岩に落ち、即死してしまうので気をつけて。また、あまり右のほうで鎧を壊すと、右端で折り返してきたよろいムゥと、鎧を壊したムゥとが重なってしまい、ムゥをうまく捕まえることができなくなってしまう。いずれの場合にも、いったん安全地帯に避難するのが賢明。さあ、残すは黄色の宝珠だ。扉㋐を抜けてmap5-1-2へ戻ろう。





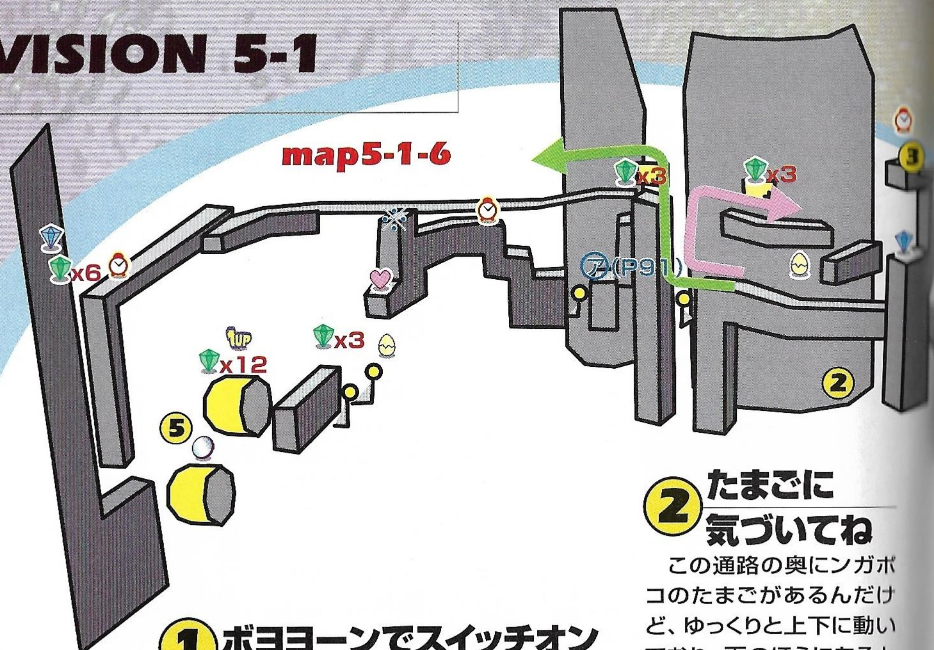


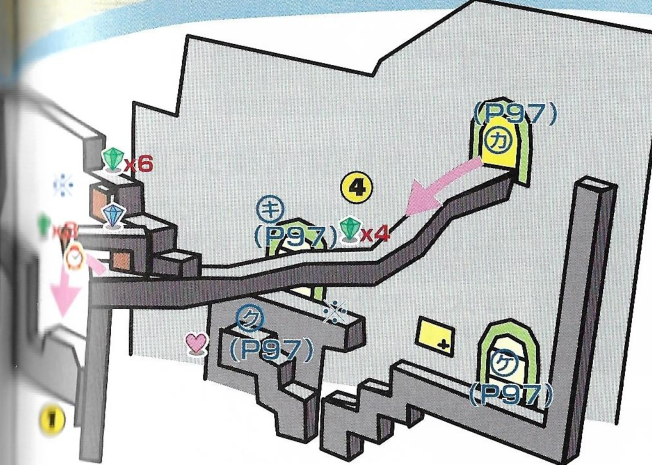
VISION 5-1

Klonoa door to phantomile

VISION 5-1

map5-1-6





1 ボヨヨーンでスイッチオン



ここらへんにスプリングのしかけがあるが、その奥にスイッチが見える。敵を捕まえてからスプリングに乗って、ジャンプで高く飛び上がったときに、敵をスイッチまで投げつけよう。スイッチが入ると、その左側のほうに見える緑のフチの扉が開く。

ちなみに、クロノアが残りひとりになると、スプリングの右側にンガポコのたまごが出現する場合がある。中身は1UP。

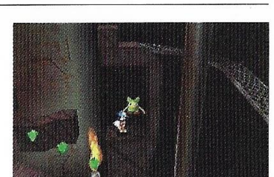
2 たまごに気づいてね

この通路の奥にンガポコのたまごがあるんだけど、ゆっくりと上下に動いており、下のほうにあるときには通路のカゲになって見えなくなっちゃう。だから、急いで通路を駆け抜けると、たまごの存在に気づかずに通過してしまうことがあり、損をする。

さて、向かい側にいる、トゲだまハンマー(?)を振りかざす敵の名はアルゴル。このビジョンではよく見かけると思うけど、コイツ、左右にハンマーを振り回すだけでなく、奥から手前へも攻撃を仕掛けてくるのだ。たまごに気を取られて、ヤツに殴られないようにね。



3 青いかけらを取るには



青いかけらを取りたいのだけれど、その前には炎を吹き上げるしかけが。しかも、このしかけは、ずーっと炎を吹き上げている。

それでも観察していると、炎の勢いが弱まるタイミングがある。そのときに、左側から普通に飛び降りれば、青いかけらのあるところにたどり着ける。

脱出するときにはフラムゥを捕まえ、2段ジャンプで一気に記憶の置き時計のあるところまで登ってしまおう。

4 緑の宝珠の探し方

緑色の枠の付いた3つの扉を出たり入ったりして、のmap 5-1-5との間を行ったりきたりしながら、緑の宝珠を探すことになる。

まず扉㋖に入り、map 5-1-5でスイッチを入れて扉㋗を開け、ここのマップに戻ってくる。そして金網のなかにあるスイッチを入れると、扉が㋘開く。緑の宝珠は、その先にある。(P97④⑤参照)

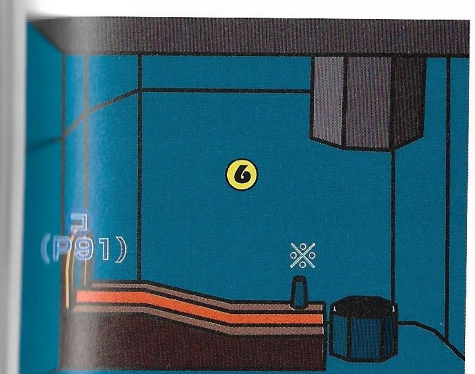
5 夢のかけら150個取得への条件



回転ドラムの上に整然と並ぶ12個の緑のかけら。これを鏡の精に2倍にしてもらう必要がある。

まず、右の回転ドラムの上でフラムゥを捕まえ、鏡の精の上で2段ジャンプ。この時点で鏡の精が出現する。その2段ジャンプで、一番左側の列のかけらをなるべく取ってしまう。次に、右の回転ドラムに駆け上がり、フラムゥを捕まえて2段ジャンプで右の2列のかけらを回収。そしてもし、左側の列のかけらで取り逃がしたものがあるのなら、このあと、右側のドラムから2段ジャンプをして取りに行く。

map5-1-7



イ・ベ・ン・ト

6 祭壇への道は開けた!



宝珠を4つとも集めると、map5-1-2の扉㋙が開き、このマップへと出てくる。スイッチがあるので操作すると、祭壇へと通じる光の道が出現する。

それを説明するために、ふたたびソ・ラールとソ・レールが現れる。そしてここでようやくクロノアは、イマイチよくわかんなかったガディウスの正体を知ることになる。



VISION 5-2

光と闇のはざまに
〜コロニア上層〜

ガディウスの企みを阻止せんと、神官たちに乗せられるまま、神殿の祭壇へとやってきたクロノアたちだが……。



② ムゥを連れて戻ってきてね

扉㋐の中の光の道をとおってここへ登ってくると、通路の左のほうに、記憶の置き時計と夢のかけらが並んでいる。そしてその上のほうにも、記憶の置き時計とハートがあるのが見える。

ここに1回目に訪れたときに取ることのできるのは、下のアイテムだけ。やがて、ここへムゥを捕まえてもう一度戻ってくることになる。そしたら、2段ジャンプで上に登り、アイテムを取って扉㋛へ。

・イ・ベ・ン・ト・

① 月の国クレスのお話

祭壇への道をやってきたクロノアは、大神官モ・エールが倒れているのを発見する。助け起こしたモ・エールは、ガディウスが月のペンダントを神殿の祭壇に捧げて、幻の月の国への扉を開けてしまった、とクロノアに話す。

その存在の真偽さえも分かっていなかった、伝説の月の国クレスとは、夢見る力を集めてファントマイルという世界を創り出している、いわばすべての創造の地だという。どうしたワケだかはまだクロノアには分からないが、とにかくいままで封印されていたらしい。その国への扉が、ガディウスによって開かれようとしている。

ガディウスは、月の国に集まってくる夢の力を悪夢へと変え、世界を闇に閉ざそうとしているようだ。しかし、完全に封印が解かれたわけじゃない。今ならガディウスの企みを阻止することはできる。クロノアは先を急ぐぞ！



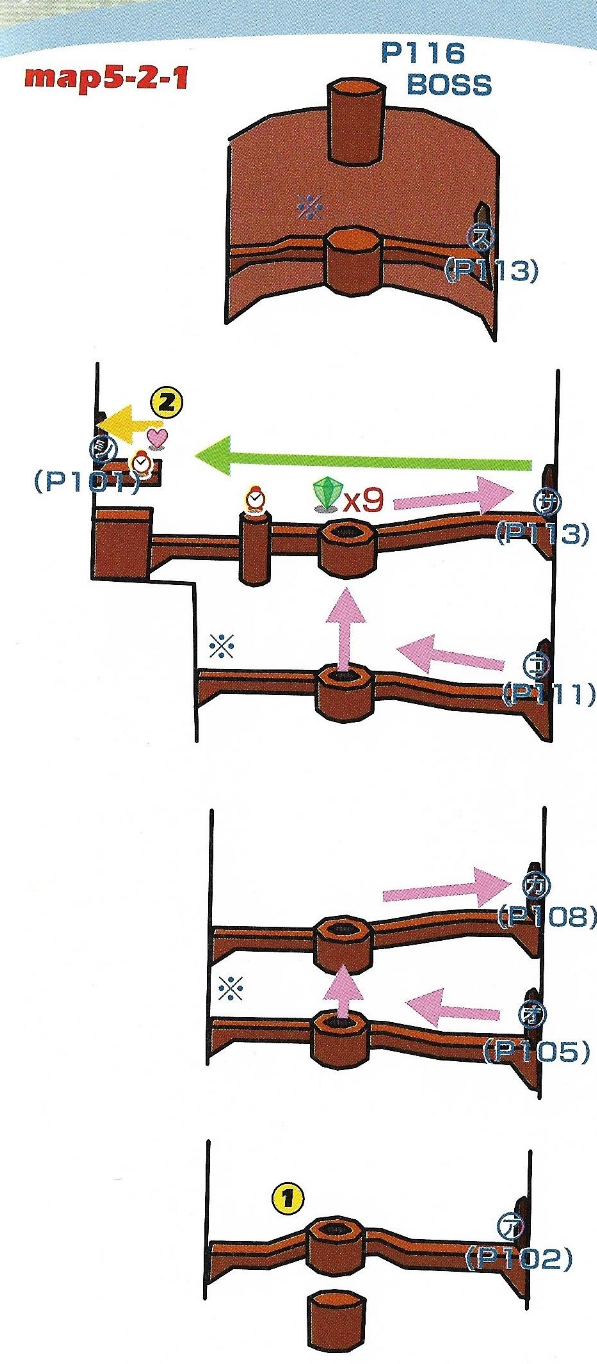
⬆光の道をとおって、神殿の祭壇へとやってきたクロノアたち。ソ・ラールたちは、日食やガディウスのことを心配していたけど、いったいどういうことかな？



⬆大神官モ・エールは、ガディウスのことや月の国クレスのことを詳しく話してくれる。じっちゃんやオババの話、そしていままでのできごとが、ようやく見えてきたぞ。

VISION 5-2

Klonoa door to phantomile





VISION 5-2

① 日食のヒミツ

このビジョンでは、短い間隔で日食が繰り返される。日食の間は、世界が闇に閉ざされ、いろいろな異変が起きる。

下の写真にもある、ダイヤ型の石が紫色を帯びてきたら要注意。日食が近づいている知らせだ。やがて石は青白く光りだし、日食の到来を告げる。

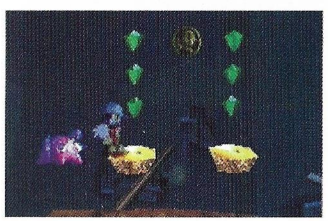
すると、いままでウロウロしていた敵たちが、エクリプスという名の敵に変身してしまう。陸上の生物は紫色のエクリプスに、空を飛ぶ生物は青いエクリプスに姿を変える。また、どこからともなく、ピンク色のエクリプスが発生し、空中を漂いながらクロノアを追っかけてくる。敵は、エクリプスに変身している間は無敵なので、ただひたすら避けるしかない。ただし、日食が終わって明るくなれば変身していた敵たちは元の姿に戻り、ピンクのエクリプスは消える。

なんだか恐ろしい日食だが、歓迎すべき点もある。明るいうちは上に乗ることのできない足場が、日食中には大きくなって乗っかることもできるようになり、移動やアイテム回収に役立つ。

なお、写真の足場の上には、夢のかけらが並んでいるが、クロノアが残りひとりになると、1UPが現れる場合もあるぞ。

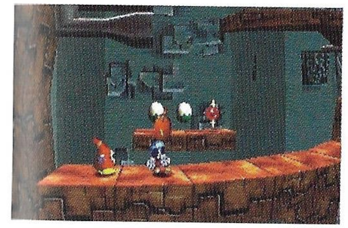


⬆日食を知らせるダイヤ型の石。色の変化に気をつけていれば、日食の到来を予測できる。



⬆明るいときには役に立たないが、日食の間は大きくなって活躍する足場。

② スイッチとたまご



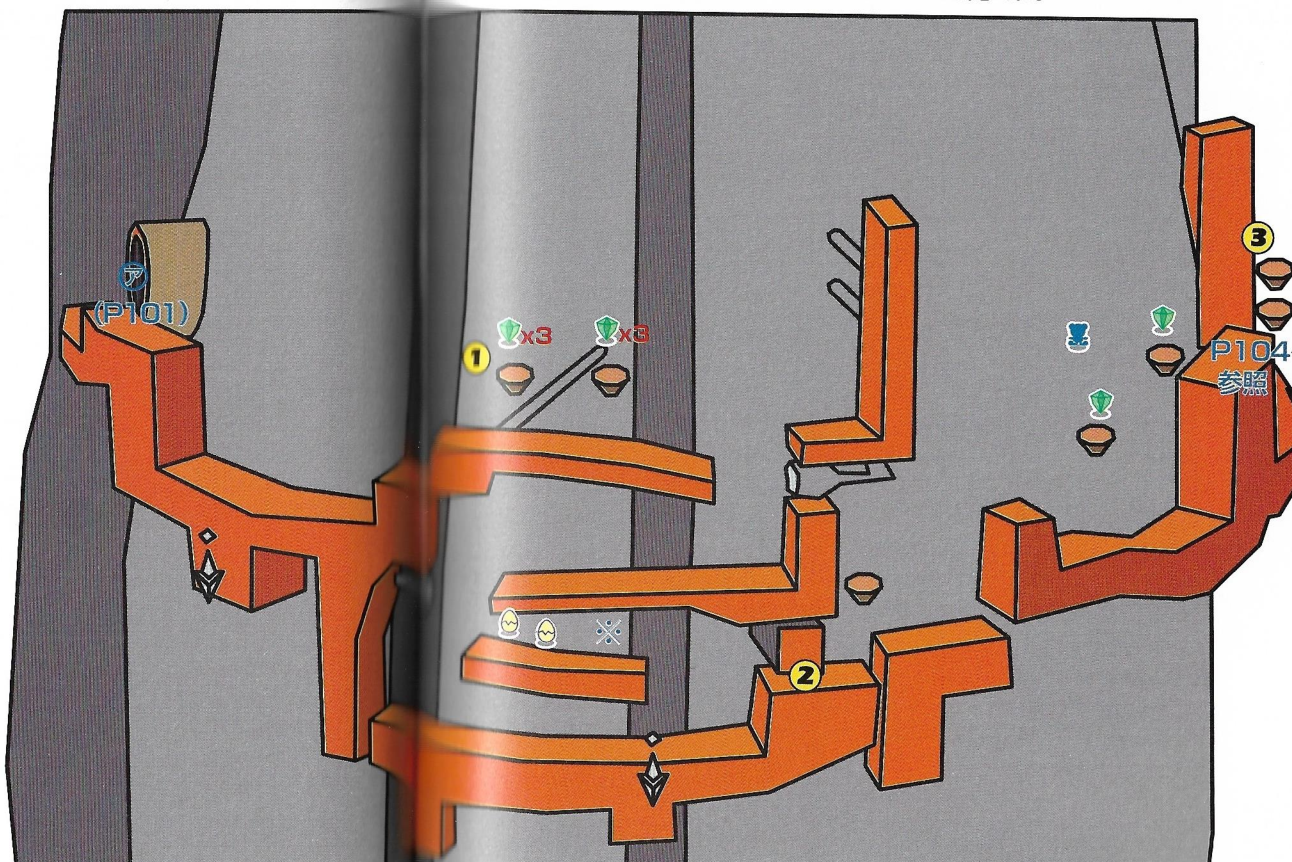
スイッチとンガポコのたまごが、通路の奥に並んでいる。ムゥを捕まえて投げつけよう。日食が来ると、せっかく捕まえたムゥが消えてしまうので悲しい。ダイヤ型の石もそばにあることだし、タイミングをはかろう。

スイッチが入ると、右方向への進路が開ける。

③ 続きは次のページでね

この先は、次のページのmap 5-2-2bへと続いているので、そちらを見てね。

map5-2-2a





VISION 5-2

Klonoa door to phantomile

VISION 5-2

①前のページからの続き

ということで、map 5-2-2aを道なりに進むと、ここへ出てくる。前のページからの続きだよ。

②スイッチを入れて日食を待つ

扉㋑のあるところへ飛び移るには、まずスイッチを入れることだ。そうするとブロックがせり出してくる。日食を待って大きくなった足場に登り、せり出したブロックを足がかりに、扉㋑までジャンプしよう。㋑の中の紹介はP106を参照。

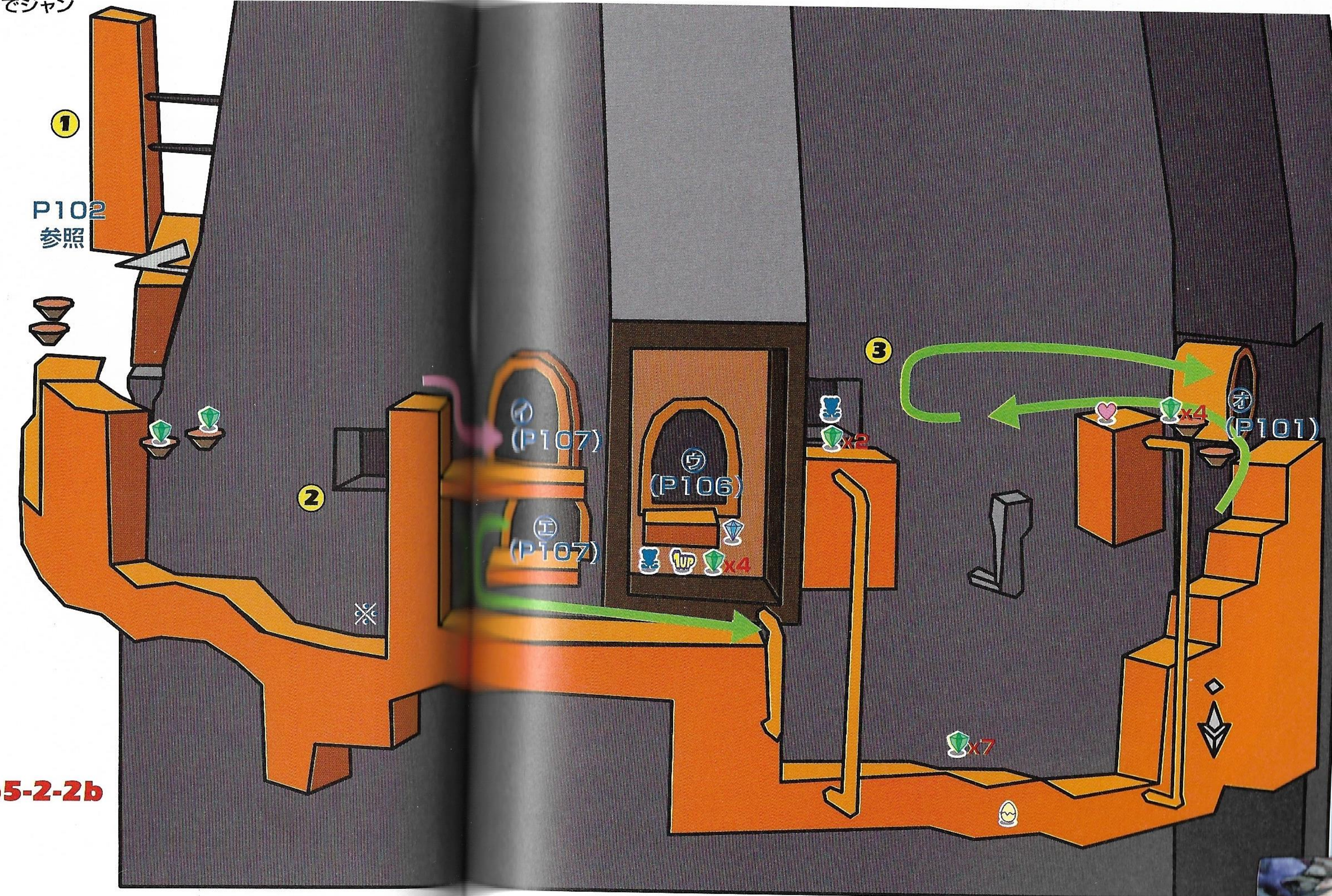




③扉㋔に入る前に



P107からのつづきになるが、扉㋔が出たあと、ゲートに入る前に、左側にアイテムがあるので忘れずに取りに行こう。日食を待って足場に登り、そこから先は明るくなるのを待ってフラムゥを捕まえ、2段ジャンプをするのもいいし、炎がひっこんだときに炎のしかけの上にジャンプし、そこを足がかりにするのもいい。ところで住人は、敵をぶつけないと助けられない位置にいるように見えるけど、実は風だまを当てるだけで大丈夫。



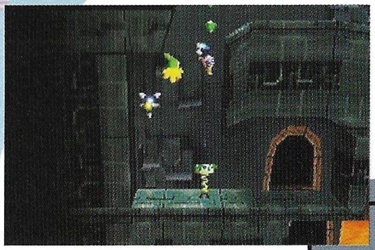
map5-2-2b



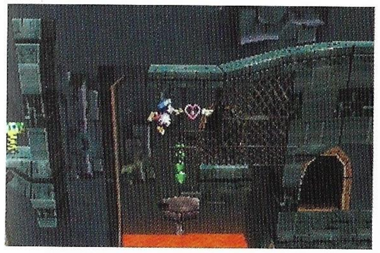
VISION 5-2

①ササルンがジャマ!

扉㋑を出てから、上に進むのにちょっぴり苦労するかも。スプリングに乗り、ササルンが左へ行くタイミングを見計らってジャンプ！そのジャンプ中にフラムゥを捕まえて2段ジャンプをキメればオーケー。ついでに夢のかけらもキープしちゃおう。ところでこの空間は建物の内部なので、日食の影響を受けないのだ。

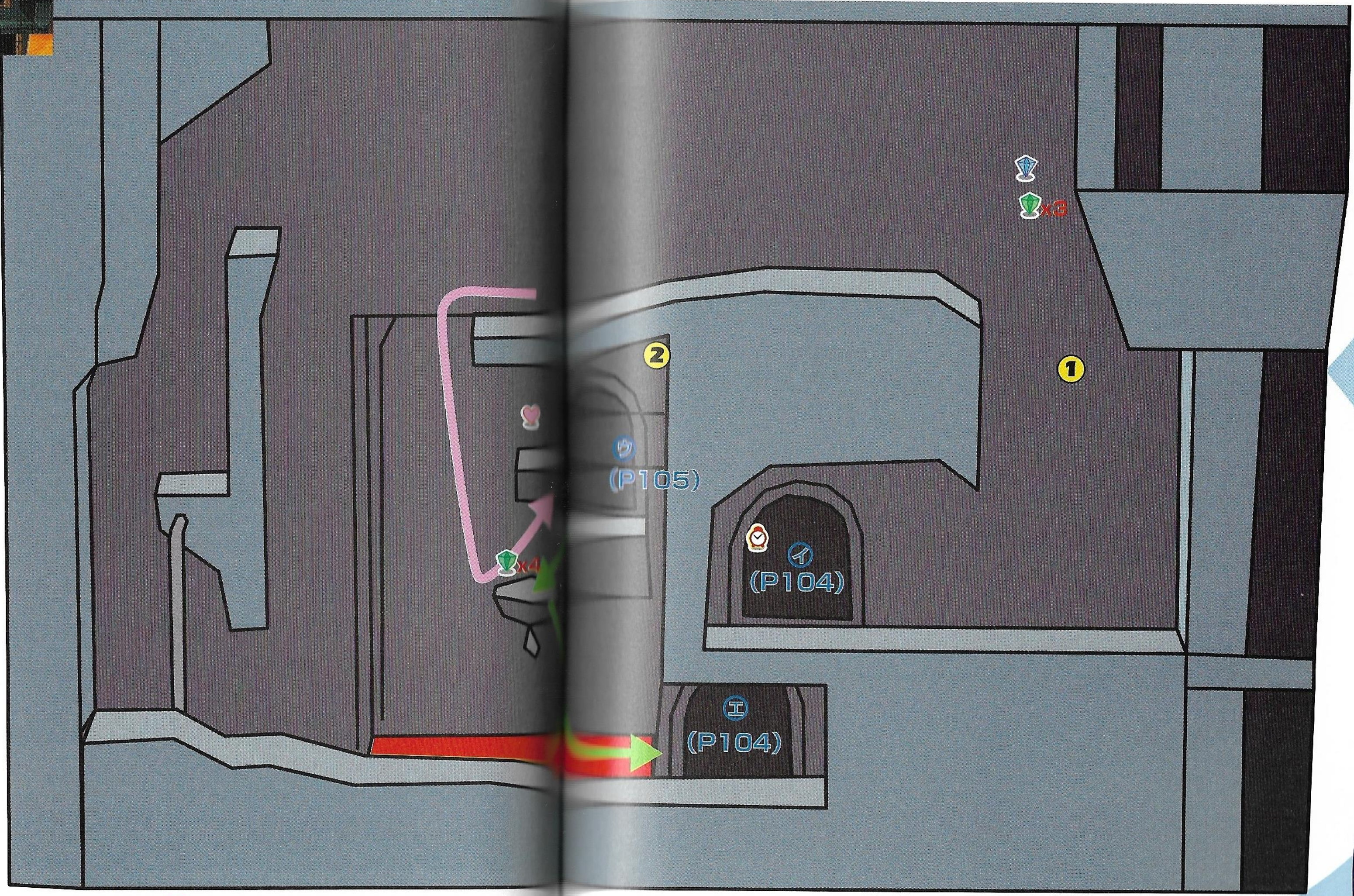


②ゴンドラの上に乗るには



ゴンドラの上に確実に乗るには、飛び降りる途中ではばたいて、一度ハートのあるところに乗っかってしまおう。端から、慎重にストンと下に落ちれば大丈夫。落ちる際にジャンプボタンを再び押しっぱなしで、はばたいているときに方向キーの右を押しておこう。このあと、扉㋒に入り、アイテムを入手後戻ってきて、扉㋓へと進む。出るところはmap5-2-2bだ。

map5-2-3





イ・ベ・ン・ト

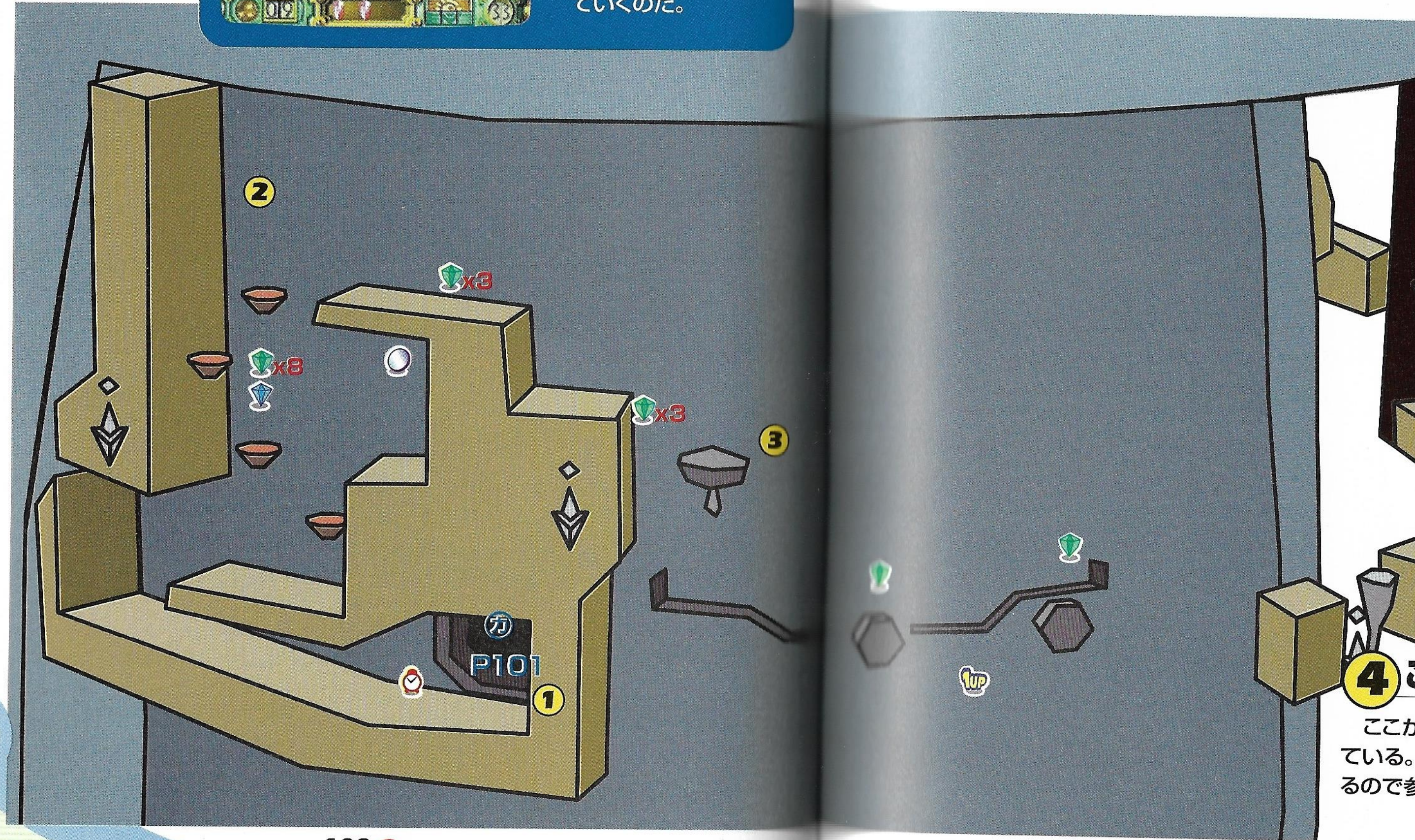
① 上を目指すクロノア

map 5-2-2b(P105参照)の扉㋔を出ると、map 5-2-1(P101参照)に戻る。が、スタート地点と同じところに戻るワケではなく、その1段上に出るのだ。そしてスイッチを入れると、さらに上へと通じている光の道が開ける。そして光の道を昇り、扉㋕をくぐると、このマップに出てくる。



このビジョンでは、これを同じようなことを何回か繰り返して、どんどん上へと昇っていくのだ。

map5-2-4a



② 夢のかけら150個取得への条件

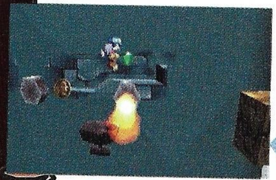
このビジョンでかけらを150個集めようと思ったら、鏡の精を出現させてから消えるまでの間に、ここらへんにある緑のかけら14個、青のかけら1個をすべて取らなければならない。



まだ明るいうちに、鏡の精のそばへ行っておこう。日食を待って鏡の精を出現させ、エクリプスに気をつけながら、かけらを回収。敵を避けるのにもたもたしていると、時間が足りなくなってしまう。

③ 落ちないように炎を避けて

このゴンドラに乗っていると、壁から勢いよく炎が吹き出す地点を通過することになる。ゴンドラが自動的に動いているため、炎が出ていないタイミングを見計らって進むことはできないので、ジャンプで避けるっきゃない。狭いゴンドラの上でのジャンプには、十分気をつけて。ジャンプしたときと着地するときでは、ゴンドラの位置も変わっていることも頭に入れておいてね。



④ この続きは次のページでね

ここから先は、map 5-2-4bへと続いている。次のページにそのマップがあるので参照してね。



VISION 5-2

1 前のページからの続きだよ

ということで、前のページのmap 2-4を道なりに進むと、ここへ出てくるよ。

3 スイッチを2回操作して

ゴンドラに乗る前に、スフォークを捕まえてスイッチ目がけて投げつけておこう。そうしないと、ゴンドラを降りたところで、ブロックがジャマをして先に進めないからね。

ゴンドラを降りたら、もう一度スイッチを操作して、ブロックを元の位置に戻そう。ブロックの上からジャンプしてはばたけば、右上へと進むことができる。



⬆せり出していているブロックがジャマなので、スイッチを操作してひっこめる。

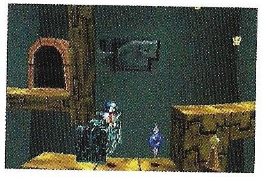


⬆そのあと、ひっこめたブロックを元に戻せば、先に進むのがラク。

2 超レア! ジャイアントエクリプス



⬆スフォークは奥から手前に、クロノアを狙って飛んでくるので、こうやって風だまを連射していればたやすく捕まえられる。



⬆ジャイアントよろいムゥは、日食がくるとジャイアントエクリプスに変身する。コレはちょっと迫力があるね。

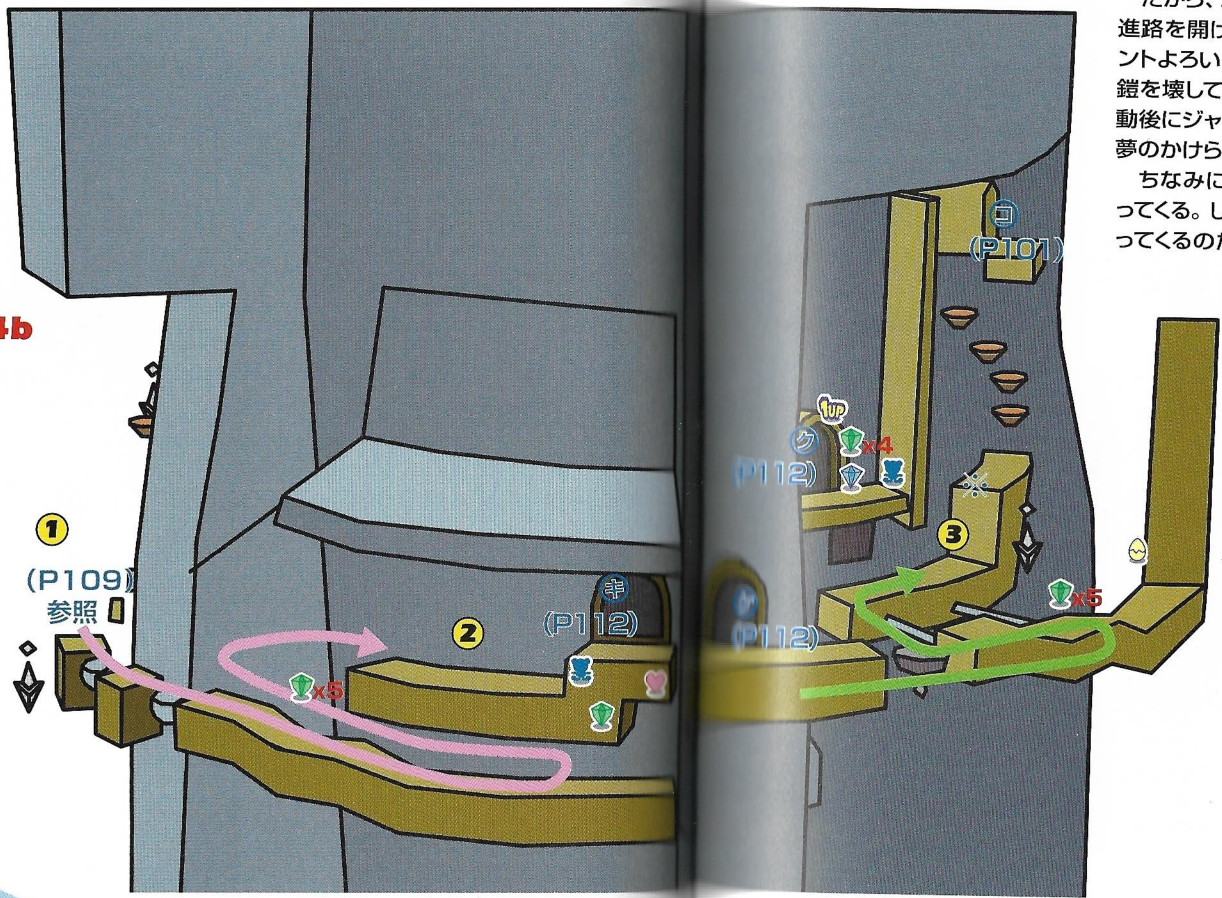
ゴンドラに乗って奥へと進みたいが、その先でよろいムゥとジャイアントよろいムゥが行く手を阻んでいる。

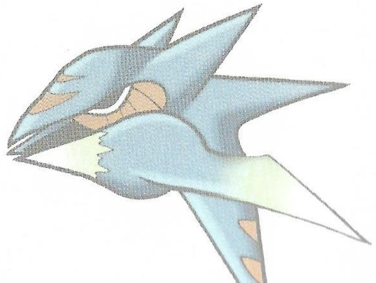
手前で、空飛ぶ敵スフォークを捕まえてからゴンドラに乗り、よろいムゥに投げつけて鎧を壊し、そのムゥを捕まえてジャイアントよろいムゥの鎧を壊し……というのもひとつの方法とは思うが、これだとゴンドラに乗ってる途中で日食が起きたらオジャンだし、向こう岸についてから日食が起きるのも怖い。だって、ジャイアントよろいムゥはジャイアントエクリプスに変身するんだぜ!

だから、ゴンドラに乗る前に、手前から敵を投げつけて、進路を開ける下準備をしておこう。よろいムゥ、ジャイアントよろいムゥの両方に1回ずつ敵をぶつけて、それぞれ鎧を壊しておくだけでいい。そうすれば、ゴンドラで移動後にジャイアントムゥを倒せるので、そのときに出る夢のかけらを確実に回収することができる。

ちなみに、スフォークは奥から手前にグーンと迫ってくる。しかも、クロノアのいる位置を正確に狙ってくるのだ。なんだか怖いけどこの習性を逆に利用して、奥のほうを向いて風だまを連射していよう。スフォークを簡単にキャッチすることができる。

map5-2-4b

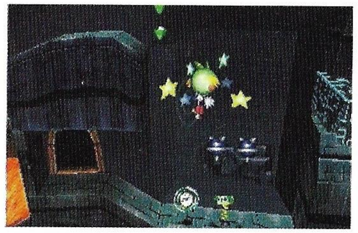






①ササルンがジャマだってば

ジャンプ中に敵を捕まえて2段ジャンプという、比較的高度なテクニックが要求されている場面だというのに、またまたササルンにジャマされている。ササルンが中央より右へ、フラムゥが中央より左へ行ったときを狙って、スプリングからジャーンプ!



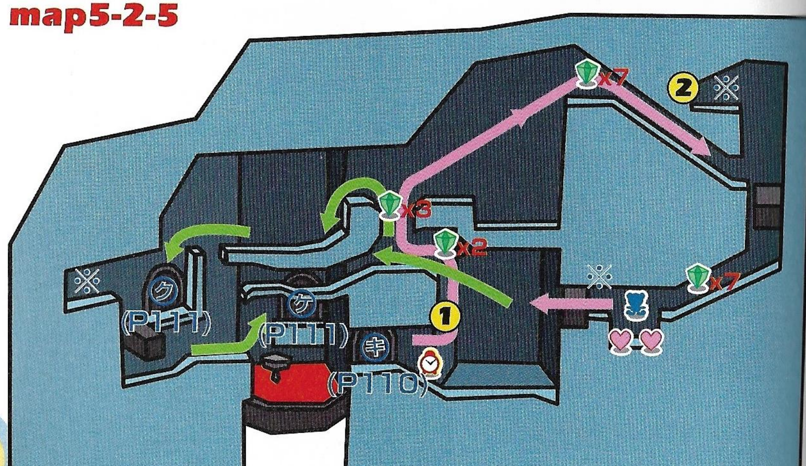


②効率のよい進み方

ルートが分岐していて、どこから進んだらいいのか混乱するが、矢印のとおりに進めばムダがない。とりあえず、まずはグリッツを捕まえ、フラムゥが一番下へ降りてきたタイミングを見計らって乗り換え2段ジャンプをキメて、右上から行こう。夢のかけらが並ぶ坂を降りる前に、フラムゥを捕まえていくこと。さもないと、スイッチのある場所まで2段ジャンプすることができないからね。で、次に扉㋗を目指して。扉㋘に入るのは一番あとだ。(P111②へ続く)



map5-2-5



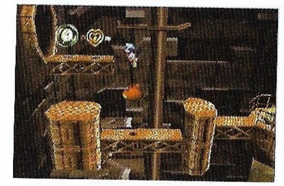
③オリのなかのムゥを助ける!?

この柱にはオリがあり、ムゥが1匹閉じ込められている。そして、柱の回りには4つのスイッチがあり、1つ操作するたびに少しずつオリの扉が開いていく。

クロノアのやるべきことは、4つのスイッチを操作してオリの扉を完全に開け、その中のムゥを捕まえて、扉㋚からmap 5-2-1へ戻ることだ(P101参照)。そして、2段ジャンプして扉㋜に入ると、このマップの別アングルバージョンであるmap 5-2-6cの上部へと出てくる(P115参照)。なにはともあれ、最初にやるべきことは、スイッチの操作だ。柱は右に回るよりも、左から回るほうが簡単だよ。

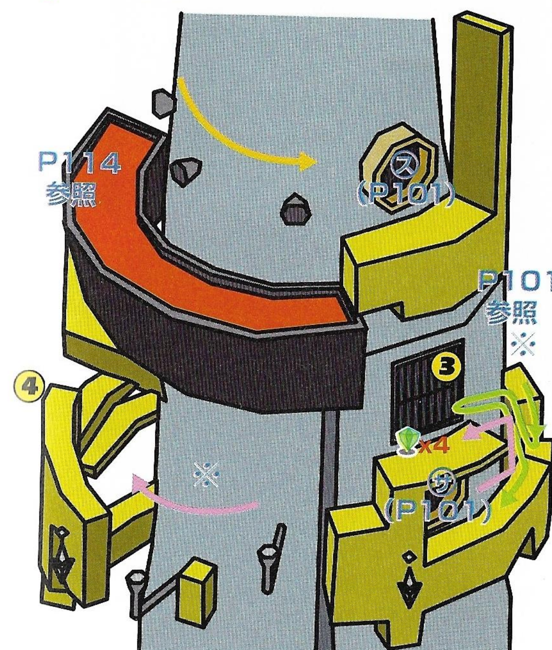


⬆オリの中に閉じ込められているムゥ。かわいそうだから、というか、2段ジャンプに必要だから助けて上げよう。



⬆map 5-2-1に、取れない記憶の置き時計とハートがあったでしょ?　そこへ2段ジャンプで登るために、ムゥが必要なのだ。

map5-2-6a



④この先は次のページでね

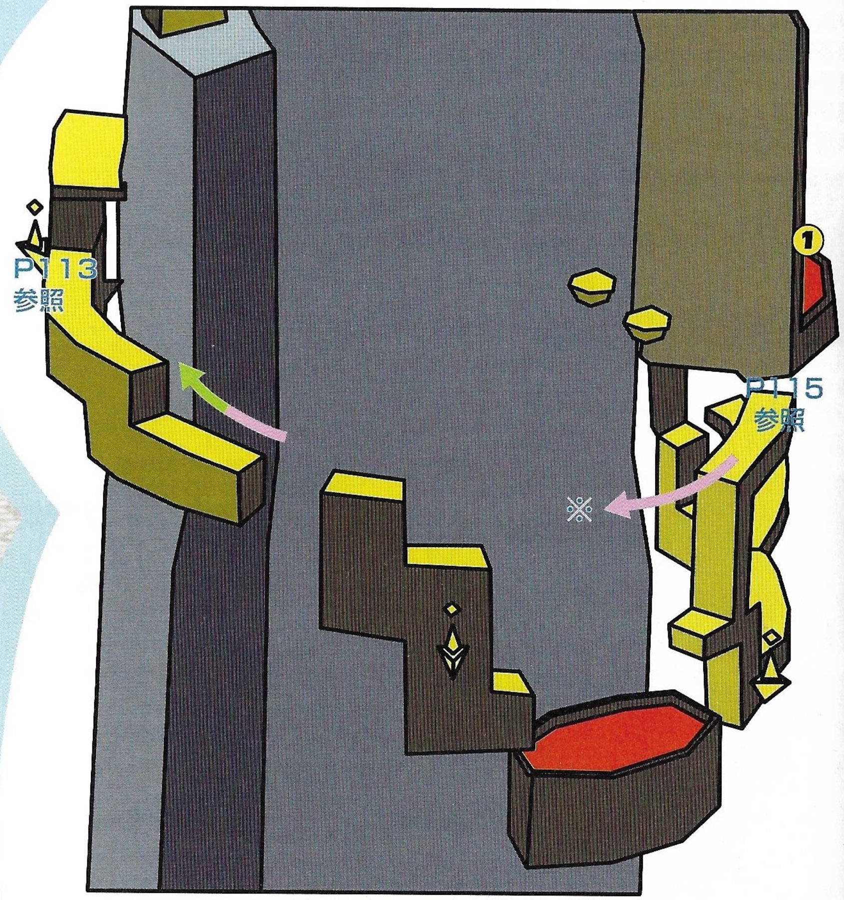
扉㋚の上にあるスイッチから、左回りに数えて2番目のスイッチは、飛び降りる際に風だまを当てて操作しよう。

さて、このマップでは柱の裏側がカゲになって確認できない。次のページに、このマップを違う角度から描いたmap 5-2-6bと5-2-6cがあるので、参照されたし。ちなみに、このマップの左側は、マップcの右側へと続いている。マップbではないので気をつけて。(P115②へ続く)



① 3つのマップを見比べてね

このマップの右側はmap 5-2-6cの左側に(P115参照)、このマップの左側はmap 5-2-6aの右側に続いている(P113参照)。



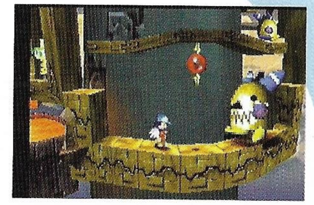
map5-2-6b

② 隣のマップの別アングルモノ

このマップの右側はmap 5-2-6aの左側に、このマップの左側はmap 5-2-6bの右側に続いている。

さて、このマップにあるスイッチは、金のよろいムゥとジャイアントよろいムゥがウロウロしているところにある。倒すことはできないので、進みたいルート上にヤツらがいないタイミングを見つけるしかない。

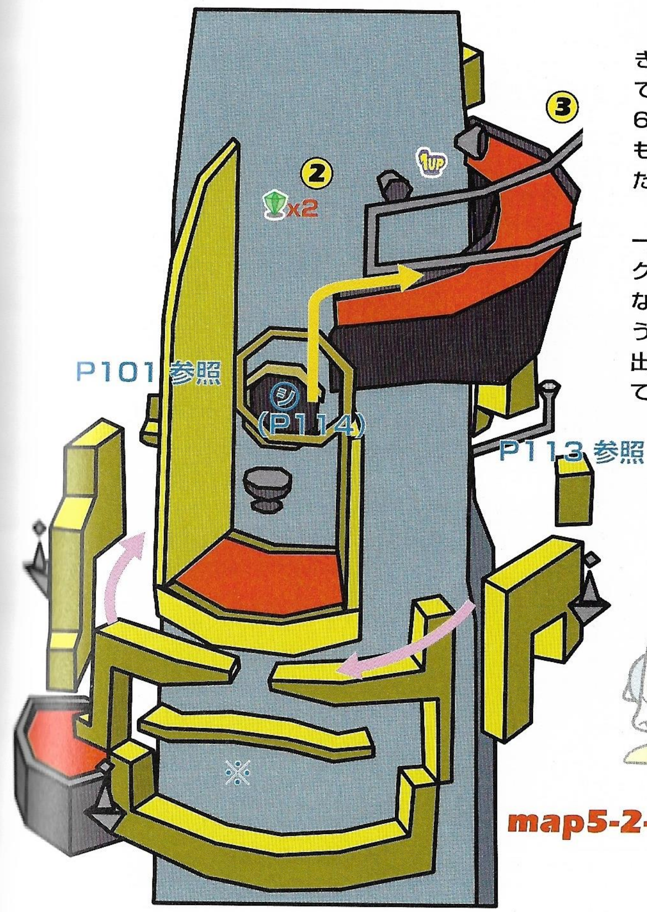
なお、夢のかけら150個取得を狙っている人は気になると思うが、ここのジャイアントよろいムゥは倒せないので、かけらも吐き出さない。



③ ここまで来れば もうひといき！

map 5-2-1からここへ出てきたら、ゴンドラに乗りっぱなしでオーケー。自動的にmap5-2-6dの扉㋟まで運んでくれる。もちろん、炎は避けてちょうだいよ。

さて、ゴンドラの進むルート上には、1UPがある。クロノアが残りひとりになると、その隣にもうひとつ、1UPが出現する場合があって嬉しい。



map5-2-6c

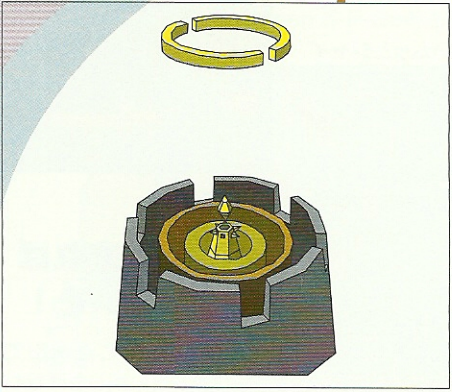




VISION 5-2
boss

本領発揮！ ビーストジョーカー

map5-2-7



明かされるガディウスの胸の内

太陽の祭壇には、ガディウスとジョーカーが。ガディウスは、かつて自分を封じ込めた世界に復讐するため、世界を闇に葬ろうとしていることを打ち明ける。
手下のジョーカーは、自らクロノアたちの相手をすることに！



⬅世界への復讐を誓うガディウス。いったい、かつてガディウスの身になにがあったのだろうか!?



⬆クロノアたちを始末できずに、ここまできてしまったジョーカー。名誉挽回のため、自ら出撃！

HOW 勝利のための TO アドバイス WIN

太陽の下でのジョーカーは、全身の
どの部分にムゥを投げつけてもダメージを与えることができる。8回攻撃を決めれば消滅する。ただ、周りをまわっている手はバリアとなり、ムゥをはじきかえす。数回ダメージを与えるたびに、移動速度があがるなどのパワーアップもある。手などジョーカーの一部は床にはみだすことがあるが、これに接触するとダメージとなるので注意。
あたりが暗くなり、日食がはじまると、ジョーカーはビーストジョーカーに変身する。このときは無敵なので、攻撃を避けつつ、はやく日食を終わらせるしかない。実は、リング状の床は時計である。緑の床は1回、青は2回、紫は3回踏むと黄色の床に変わるのだが、全部黄色になった段階で日食は終わる。
ビーストジョーカーは、カマのような腕を激しく床に叩きつけたり、腕をまるで刃物のように床の上に滑らせて攻撃してくる。前者は腕を振り上げているときに下をくぐって、後者はジャンプで避けよう。そのとき、無敵のエクリプス



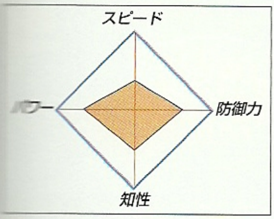
⬆8回連続して床の色を変えてみよう。ドレミー
似た音楽になるよ。これを2回やるとハート

VISION 5-2 BOSS

data ビーストジョーカー Beast Joker



月のペンダントが太陽の神殿に捧げられたことにより、日食が短い周期で繰り返されている。その日食の下で力を得たジョーカーの姿が、無敵の幻獣であるビーストジョーカーだ。日食が終わりもとのジョーカーに戻ると、恐るるに足りないボスに成り下がる。



に変身しているムゥにも気をつけて。また、刃物攻撃のとき、片腕の場合は一度腕を滑らせるだけだが、両腕の場合は何度も連続して腕を滑らせてくるので注意しよう。



↑無敵のビーストジョーカーは、その腕を激しく叩きつけたり、床に滑らせたりして攻撃してくる。



↑ジョーカーは、何度かダメージを受けるとジャンプするようになったり、足が速くなったりする。

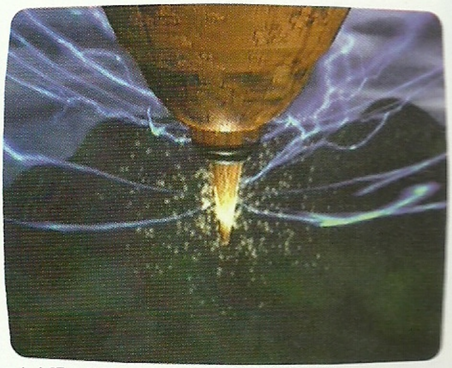
ジョーカー、無念の消滅

クロノアたちを始末するという仕事をやり遂げられなかったジョーカーは消滅する。忠誠を誓うガディウスが、必ずや復讐を遂げることを信じて……。

一方、月のペンダントが捧げられた太陽の神殿から地上に向けて、光が発せられた。この光が、月の国の封印を解こうとしていた！



➡クロノアたちに負けたジョーカーは、ガディウスの役に立てなかったことを嘆きながら消滅する。



⬆太陽の神殿から大地に向けて発せられた光は、風の村の風車、水の国の水車、木の村の歯車に届いた。



VISION 6-1

伝説に継がれし国
～月の国クレス～

月の国がついにその姿を現した！　夢を悪夢に変えようとクレスに乗りこんだガディウスをクロノアは追いかける。

イ・ベ・ン・ト

① パメラの背中にふたたびまたがって

幻ではなかった！　月の国クレスが、ついにその姿を現した。意外にも、ファントマイルの風の村、木の村、水の国の狭間の地表を突き破って。そして空高く昇っていく。

月の国に集まる夢見る力を、悪夢に変えようとするガディウスを追って、太陽の神殿からパメラにまたがり、クロノアはふたたび空を飛ぶ。そしてクレスの入口でパメラと別れ、ヒューポーとふたりで潜入を開始するのだった。



⬆月の国がついにその姿を現した！　ファントマイルの大地に埋まっていたなんて。

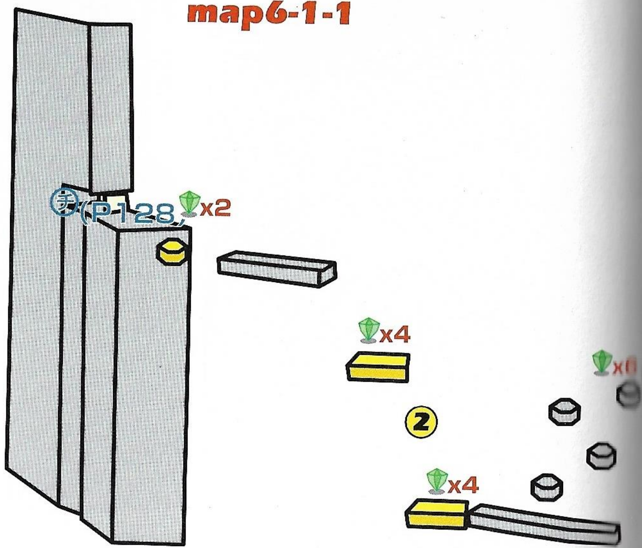


➡パメラがふたたび空を飛ぶ。その美しさといったら、まるで夢を見ているようだ。



⬆月の国の入口でパメラとお別れ。でもクロノアには、ヒューポーがついている！

map6-1-1



② 消えるのも復活もはやい足場

いよいよ終りに近づいてきた。マップ右端がスタート地点。扉㋐を入るとmap6-1-2（P120）に出る。でもここにくるのはP129へ行ってからだ。

紫色の足場を次から次に飛び移っていったところに、住人がいる。すぐ消えてしまう足場を飛び移っていくのは、さぞかし反射神経がいりそうだが、実際やってみるとそうでもない。この足場は、消えるのも早いが、復活するのも早いからだ。だから、うっかり足を滑らせたときや、まだ復活していない足場へジャンプしてしまったときも、はばたきで踏ん張ればなんとかなる場合がある。また、2段ジャンプなどは一切使う必要がなく、通常のジャンプだけで移動できるのも嬉しい。

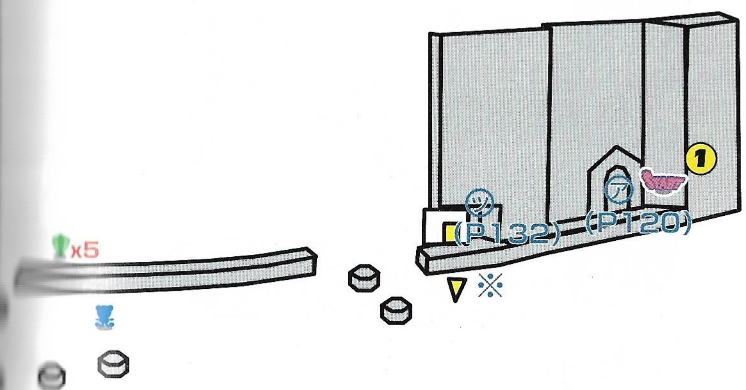
黄色のクリスタルも、紫色の足場の先にある。いったん、黄色の柱の前に行き、フラムゥを捕まえて下の足場に飛び降り、クリスタルにフラムゥを投げて壊す。そのあと、左上の足場に飛び乗り、扉㋡へ。最後のマップ、map6-1-8へと進む。



⬆こんなところに住人がいるなんて、ちょっとビビるが、普通の床という気持ちで飛び移っていこう。

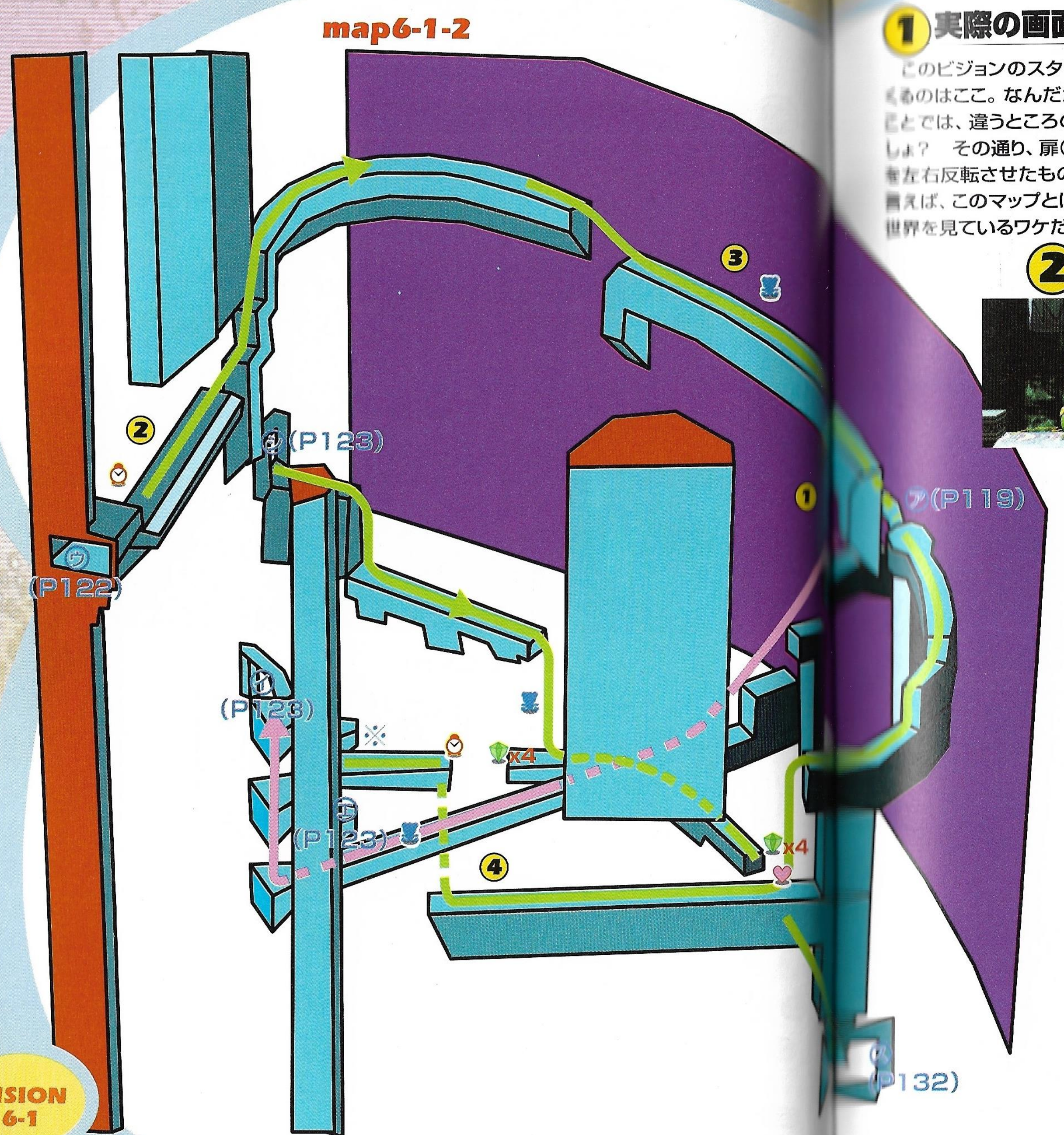


⬆こんなところにクリスタルがあるなんて、またまたビビるが、住人の救出よりも簡単だし、平気平気。

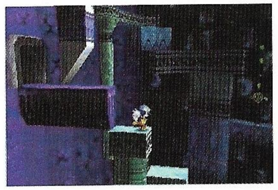




VISION 6-1



① 実際の画面では左右反転



このビジョンのスタート地点にある扉㋐をくぐって出てくるのはここ。なんだかモニターにうつっている場所とことでは、違うところのように見えるし、進行方向も逆でしょ？　その通り、扉㋐から㋑までの区間は、このマップを左右反転させたものが画面上に映しだされる。正確に言えば、このマップとは違う視点で、奥行きの豊かな立体世界を見ているワケだ。混乱しないでね。

② 床を電流が走る!



扉㋒を入ったところには、電気が流れている床があるが、これをクロノアが踏むと、ダメージを受けてしまう。ムゥボゥから乗りものを拝借して、上に乗って進もう。

ちなみに、クロノアが残りひとりになると、ここに1UPが出現する場合がある。

③ 電気床の上を安全に進むには



2度目の登場となる電気床。また、ムゥボゥの乗りものを利用すればいいのだが、今度はムゥボゥは進行方向とは反対に向かってくので、ただ乗っているだけではダメ。乗りものから乗りものへ、飛び移っていかなければならない。

幸い、すべての乗りものの上にムゥがいるワケではない。無人の乗りものに乗ってフラムゥを捕まえ、前方に投げつけて、次々と乗りものを無人にしていこう。その上をジャンプで移動。途中にいる住人を助けるには、2段ジャンプも必要で、忙しい区間だ!

④ よろいムゥボゥ!?



ムゥボゥの乗りものの上に、よろいムゥが乗っているこの区間も、短い時間にやることが多くて忙しい。この通路の右端（マップでは反転しているので左端）から上へと進むためには、まずフラムゥを捕まえてよろいムゥの鎧を壊し、次に青いムゥに成り下がったそのよろいムゥを捕まえるなり、フラムゥをぶつけるなりして乗りものを無人にし、そこから2段ジャンプ。これを、乗りものが通路から転落してしまうまでに成功させなければならないから、忙しい。



VISION 6-1

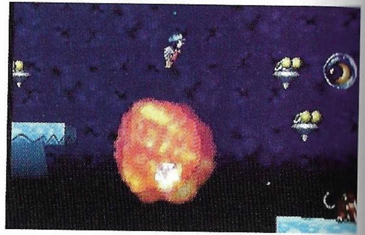
⑤赤く輝くクリスタルと柱

ここにある赤いクリスタルを壊すと、その隣にあるゲートをふさいでいる赤い柱だけでなく、このビジョンじゅうの赤い柱が壊れる。新たなルートを開拓できるというワケだ。次は扉㋔へと進む。



⑥柱のカゲで見えない部分は

マップ上で柱のカゲになっていて見えない部分には、クロノアひとり立つのがやっとという狭い足場に、ブッピィという先客がいる。左でブッピィを捕まえて飛び降り、先客の真上で2段ジャンプをキメるといい。ただ、左でブッピィを捕まえたときに、うっかりササルンに触れると爆発し、クロノアもケガをするから気をつけて。またその先には、ササルンにかこまれた住人を、ブッピィを捕まえての2段ジャンプで救出するポイントがある。下段のササルンが左右に大きく開いたときが2段ジャンプのタイミング。ただ、住人を助けたあと着地しようとすると、まだ爆発してないブッピィがうずくまっていたりする。もたもたしていると爆発に巻き込まれるので、投げ捨てよう。扉㋑をくぐると、map6-1-8へと進む。



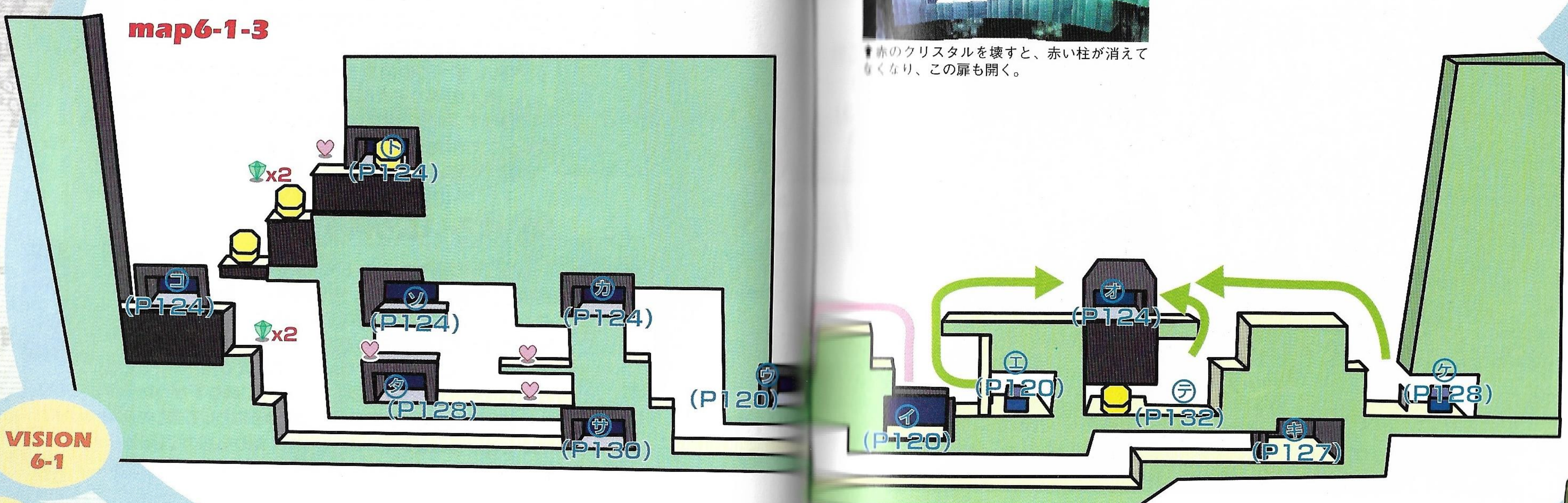
③このマップの歩き方

がたくさんあることから推測がつくように、このマップを拠点に、ほかのエリアを行ったりきたりすることになる。簡単に説明すると、このビジョンのどこかには、赤、青、緑、黄の4つのクリスタルがある。クリスタルを壊すと、それまで同じ色の柱でふさがれていた扉が開く。で、それぞれのクリスタルを壊したあとには、いったんこのマップに戻ってくる構成になっているのだ。そして、扉㋔を通り、クリスタルを壊したことによって開いた扉から、新たなエリアへ潜入していく。その先で、ほかの色のクリスタルを探して破壊し、ふたたびこのマップに戻る。これの繰り返しだ。

具体的にも説明しておこう。クリスタルは赤、青、緑、黄の順に壊していく。最初は扉㋒を入り、赤いクリスタルを壊して扉㋓から戻ってくる。次に扉㋔を通り、赤い柱にふさがれていた扉を入る。その先で青いクリスタルを壊し、扉㋘から戻り、ふたたび扉㋔へ。青い柱にふさがれていた扉を入り、その先で緑のクリスタルを壊し、扉㋖から戻り、今度は扉㋕を通ってmap 6-1-4へ。緑の柱にふさがれていた扉を入り、扉㋟へ入る。その先で黄色のクリスタルを壊し、扉㋢から戻り、またまた扉㋔へ。青い柱にふさがれていた扉を再度入り、扉㋣へ。あとは道なりに扉㋤をぬけてmap6-1-8へ。

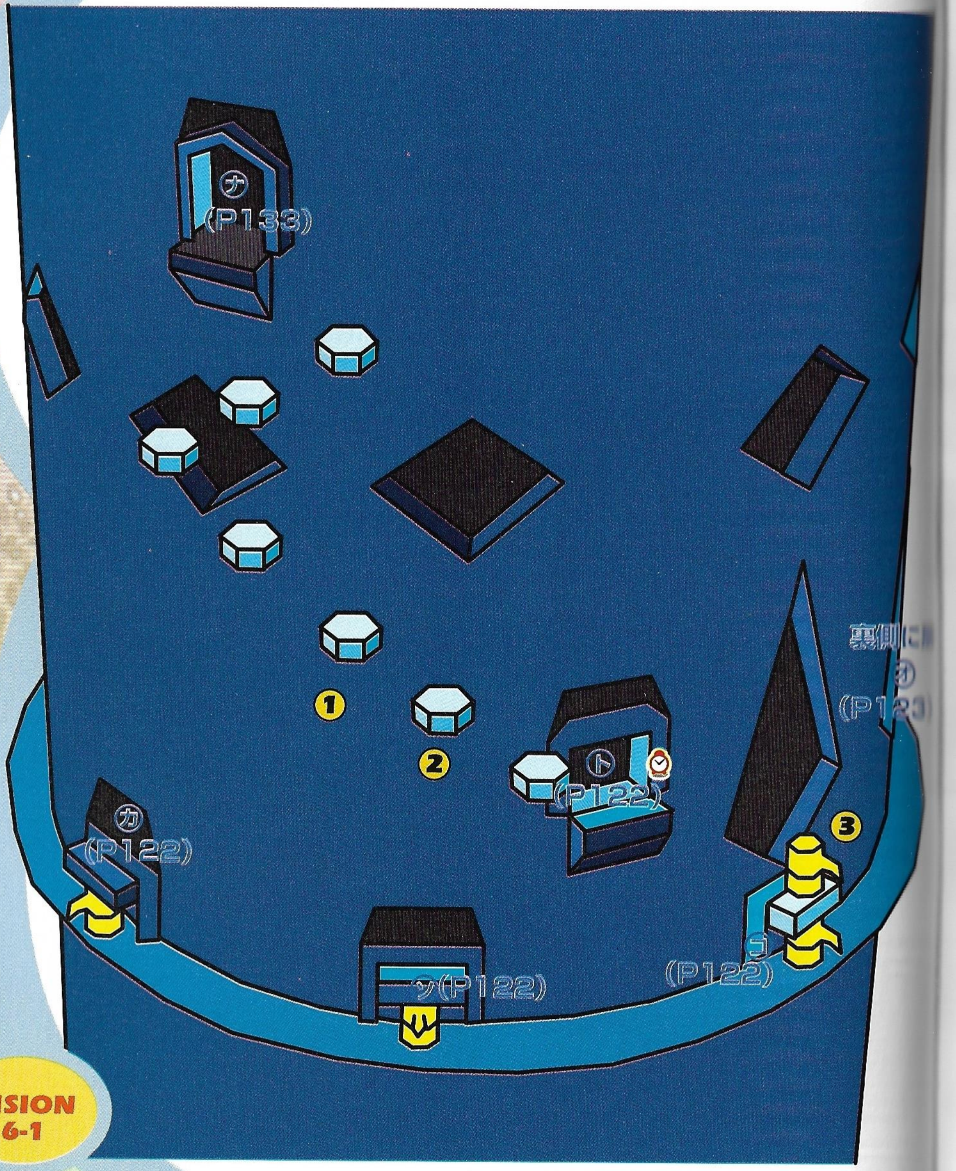


↑赤のクリスタルを壊すと、赤い柱が消えてなくなり、この扉も開く。



VISION 6-1

map6-1-4



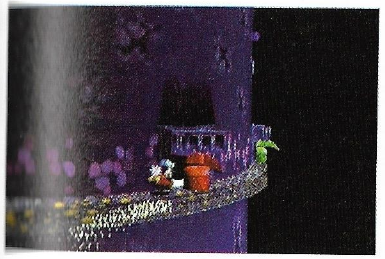
VISION 6-1

Klonoa door to phantomile

① 新たなエリアへの玄関口

まだ、クリスタルをひとつも壊していないときにここを訪れても、来た道を引き返すしかない。いろいろな色の柱が、ここにある扉をふさいでしまっているからだ。上のほうに、柱にふさがれていない扉も見えるけれど、そこへはゲームの終盤になるまでたどり着けないしね。

一番最初に入れるようになる扉㋕。ここをくぐると前頁のmap6-1-3を通過してmap6-1-5へと進むことになる。

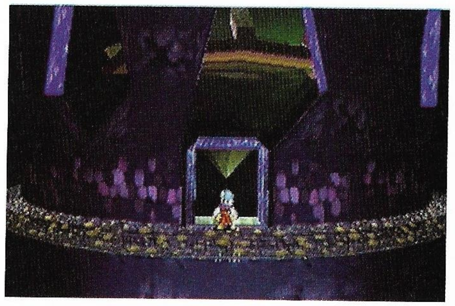


←赤の柱でふさがれているゲート。ここから先に行きたいのに。



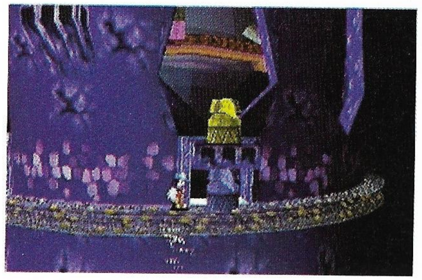
② 見えない部分に肝心の扉が

この柱の裏側には、重要な扉㋔がある。それぞれのクリスタルを壊したあとクロノアは、扉㋔をくぐって、このマップに戻ってくるのだ。



③ 黄と青の柱が立つ扉

青の柱にふさがれたこの扉の上には、なぜか黄色の柱も立っている。このゲートは青のクリスタルを壊すと開き、そのあとに立ち寄ることになるのだが、それとは別に黄色のクリスタルを壊したあとにも、ここを入る必要があるのだ。覚えておいてね。





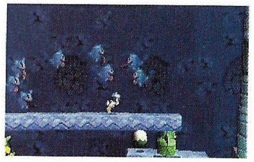
VISION 6-1

① 背筋も凍る!? オバケ通路

この付近をクロノアが通ると、数え切れないほどのプラウムが一斉に出現する。ちょっとビックリするが、無視して前進するのが一番。事前に敵を捕まえておけば、プラウムとの接触から1回身を守ってくれるバリアになるので重宝する。

なお、この通路は少なくとも2回通ることになる。最初は、青のクリスタルを探しているとき。進行方向は右で扉㋗を目指す。このあと、次頁のmap6-1-6を通過してmap6-1-7へと進む。

また、2回目は、緑のクリスタルを壊したあと。扉㋝から入って、扉㋖を目指すことになる。



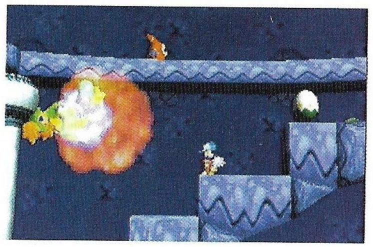
② 夢のかけらを取るには

map6-1-8の扉㋝をくぐるとこの場所に出る。高いところに並んだ夢のかけらを取るには、2段ジャンプをしたいところだけど、回りに敵がいない。いったん右に行って捕まえてくると、白い柱に敵がつかえて、それ以上左側へ戻ることができないのだ。

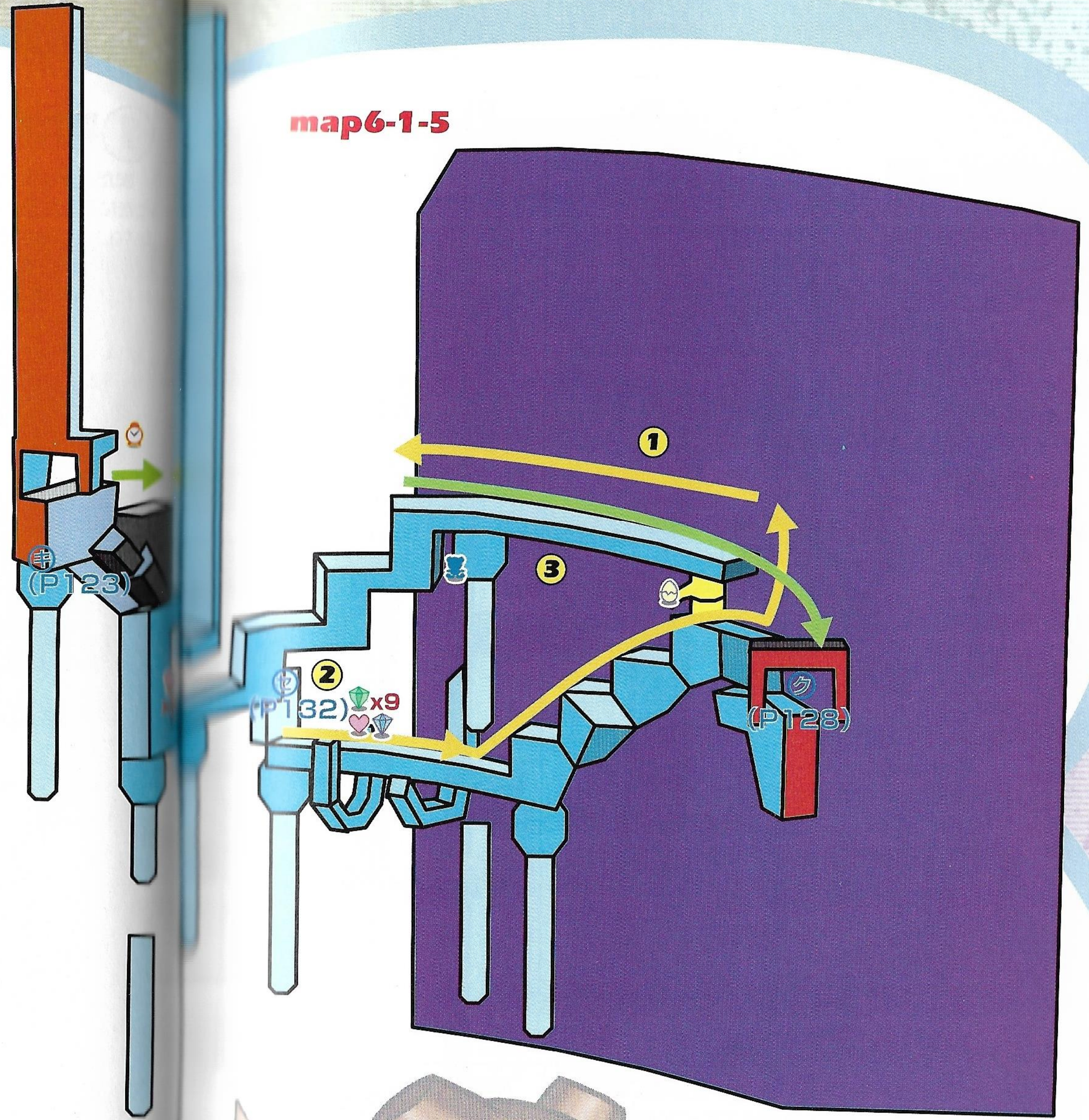
だから、いったん扉㋝を出て、ブッピィを1匹調達してこよう。



③ フラムゥの群がる住人



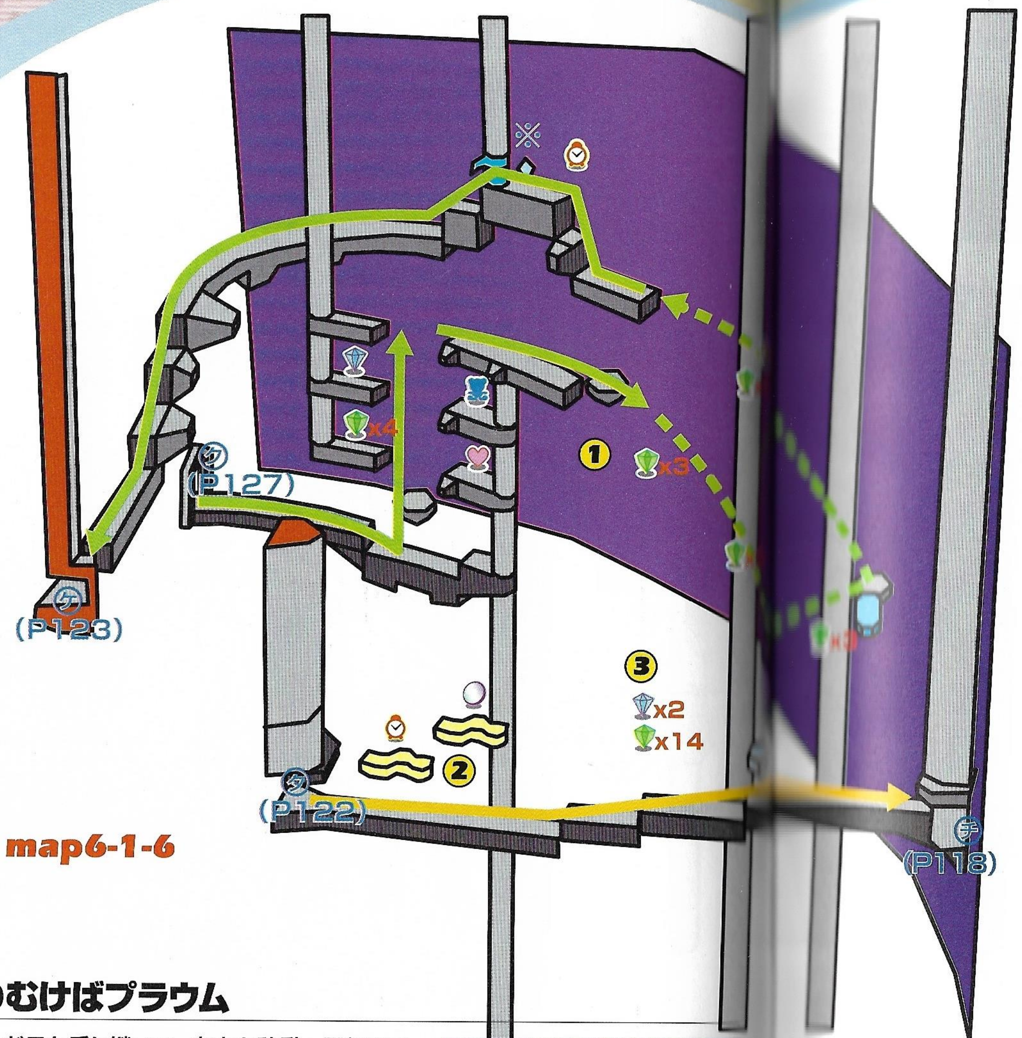
フラムゥが群がっている住人を助けるには、フラムゥを1匹ずつ捕まえていてもダメ。ブッピィを投げつけてフラムゥを一気に蹴散らすこと。でも、そのあともたもたしていると、すぐにまた集まってきちゃうよ。扉㋗をくぐらずに、左上へとひき返す。そして扉㋖をくぐりmap6-1-3へ戻る。





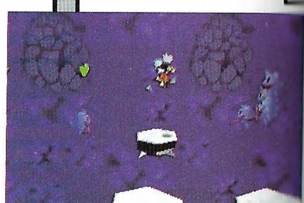


VISION 6-1



① ふりむけばプラウム

3機のゴンドラを乗り継いで、空中を移動。最初のうちは、乗っているだけで夢のかけらなども取れてラクチンだが、最後の1機はそうもいかない。ジャンプしないとアイテムは回収できないし、背後からプラウムがついてくるんだけど、だんだんその数が増えていくんだよね。前方に現れるプラウムを捕えながら進み、ゴンドラを乗りついだ先にある青のクリスタルを壊そう。



② マップと画面とは左右が逆



ここも、マップと実際のゲーム画面とは、左右が反転している。写真とマップを比べてみて。実際の進行方向は左だ。

さて、黄色く光る足場は、乗ってしばらくすると消えてしまうので注意。

③ 夢のかけら150個取得への条件

ここらへんにある緑のかけら14個、青のかけら2個を、鏡の精に2倍にしたもらう必要がある。

鏡の精を出現させたら、その真上のかけらを取って飛び降り、道ばたに並ぶかけらを取りつつ左へ移動。空中に浮かぶ紫色の足場の低いほうに乗ってかけらを回収、次に高いほうに乗ってやっぱりかけらを取る。

この紫色の足場も、乗ると消えてしまうが、すぐに復活する。高いほうの足場の上のかけらを取るためにジャンプしたとき、上空ではばたいて復活を待とう。復活後着地し、そこから右へジャンプしてはばたき、青いかけらのある列を取ろう。扉㋠へ入ればmap6-1-1へ戻る。



⬆高いほうの足場の上にあるかけらを取るためにジャンプしたら、上空ではばたいて足場の復活を待つ。



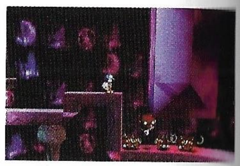
⬆足場が復活したらそこへ降り、すぐにジャンプで右側へ。はばたけば青いかけらの混じる列まで届く。



VISION 6-1

① ブッピィの群れを一掃

扉ⓢから出て、飛び降りようとすると、そこにはブッピィの群れが。そこで扉の前で1匹だけはぐれているブッピィを捕まえ、群れのなかに投げ込んでおけば、はぐれブッピィが爆発する際に、みーんな巻き込まれちゃうので一掃できる。
ちなみに、クロノアが残りひとりになると、ここらへんに1UPの入ったンガポコのたまごが出現する場合があるよ。

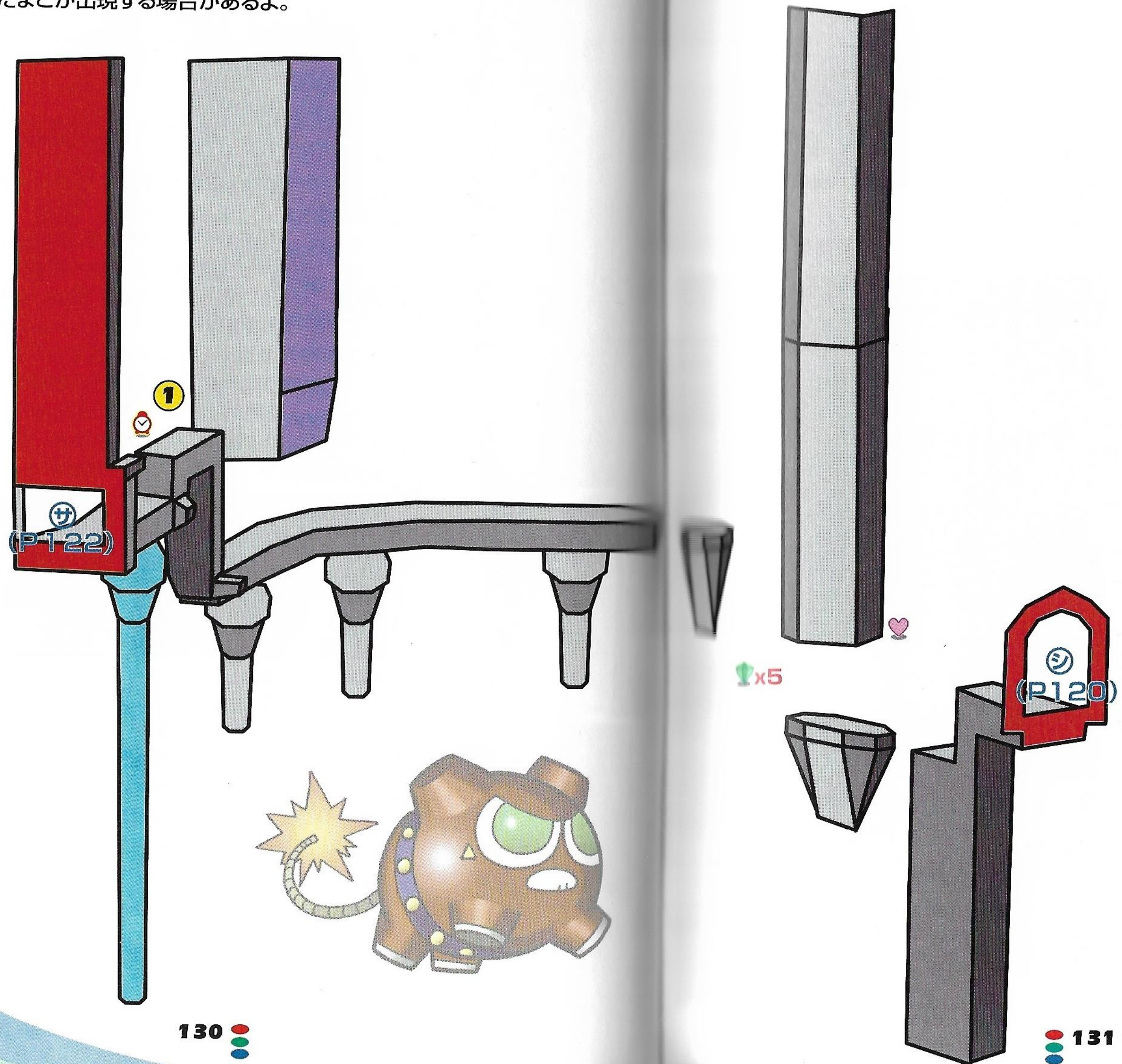


② うっかり転落しないでね

上から飛び降りる際、柱にそって降りてくると、足場に乗れずにうっかり転落死してしまうかもしれないから気をつけて。飛び降りたらすぐ、方向キーを右に入れて着地の準備をしておくなり、足場付近ではばたきをするなりして、確実に着地してね。扉㋛をくぐると、map6-1-2へいける。



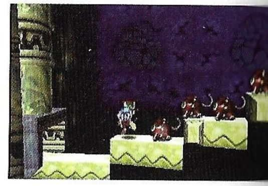
map6-1-7





VISION 6-1

①ブッピィの行列を一掃



のっけからブッピィが行列を作って階段を降りてくる。一掃の方法は、先頭を捕まえて2段ジャンプし、空中にいる間に行列を連鎖爆発させてしまうやり方、階段をあがったところで先頭を捕まえ、最後尾のほうへ投げて階段を飛び降りるやり方、先頭から捕まえては奥や手前などに投げ捨ててしまうやり方などがある。

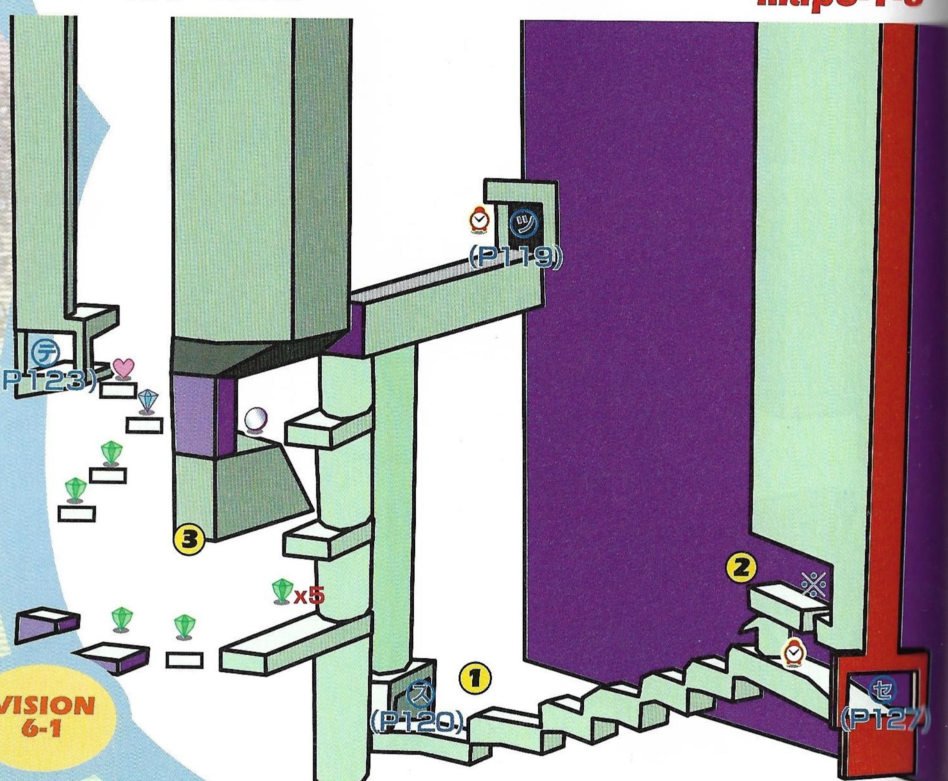
②ブッピィでクリスタルも爆破



緑のクリスタルを壊したいけど、その手前には緑の柱があってクロノアの行く手を阻む。上から入るにも、ササルンとブッピィがジャマしているのでムリだ。

そこでブッピィを捕まえ、ササルンめがけて投げよう。すると投げたブッピィが爆発し、ジャマしていたブッピィも連鎖的に爆発、その爆風で緑のクリスタルが壊れる。クリスタルが壊れると手前にあった柱も壊れ、P126の扉㋝へと進める。

map6-1-8





↑鏡の精は、フラムゥを投げつけて出現させよう。



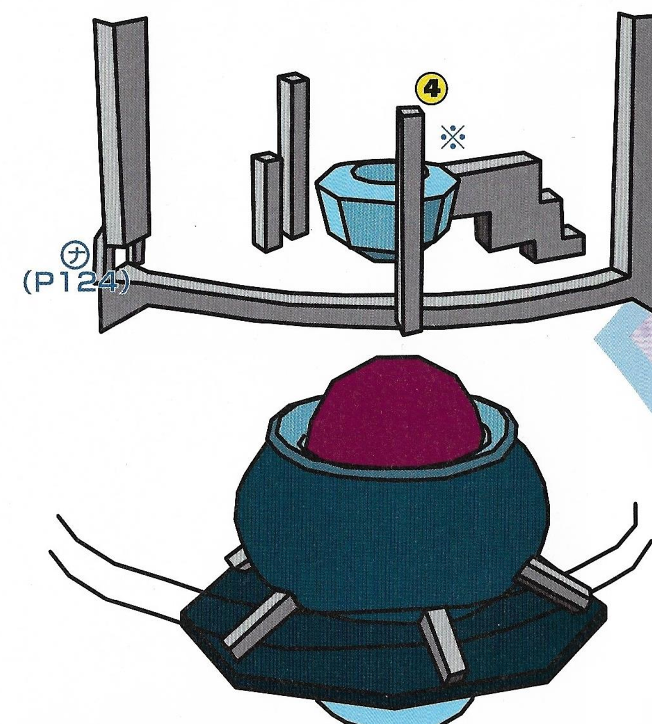
↑ここで2段ジャンプをすると時間を節約できる。

③夢のかけら150個取得への条件

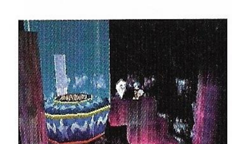
このビジョンで夢のかけらパーフェクトを狙うには、ここらへんの緑のかけら8個と、青のかけら1個を鏡の精に2倍にしてもらう必要がある。

鏡の精を右側からフラムゥを投げて出現させ、すばやくかけらを回収していく。途中でブッピィを捕まえ、写真の場所から2段ジャンプで紫色の足場にあがると、ちょっぴり時間をかせぐことができる。扉㋢を抜けてmap6-1-3へいこう。

map6-1-9



④最後に白のクリスタルを



ここはビジョンの終点。総仕上げに、白のクリスタルを壊すと、ビジョン6-2への道が開ける。

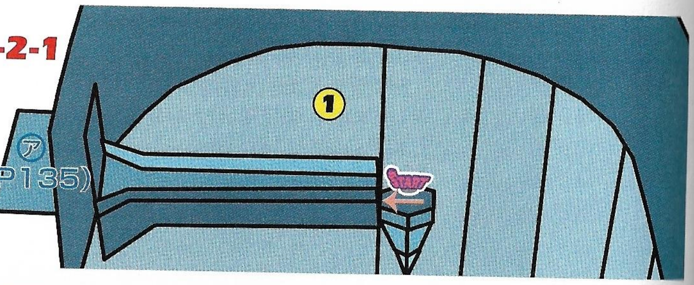


VISION 6-2

再生の時へ
～プリズムの回廊～

ガディウスを捜して、月の国の奥深くへ入り込んだクロノア。まるで夢のような幻想的で神秘的な世界が広がる。

map6-2-1



イベント
1 友情という絆を信じて!

プリズムの回廊でクロノアを待ち受けていたのは、月の国がすでにガディウスの手に落ちてしまったという知らせ!　だが、ある意味、それ以上のショックがクロノアを襲う。

短い間に、あまりにもいろいろなできごとがクロノアの身に起きた。ファントマイルを揺るがす歴史的事件が起こっているのは分かるが、その真相は闇の中。だが、実はヒューポーは最初からなにもかもを知っていたようだぞ!?　なのになぜ、親友であるクロノアに話さなかったのか!?　思い返せば、最初はワケもわからず、じっちゃんやヒューポーの言うままに動いていたクロノアは、いつの間にか一大事の中心に巻き込まれていた。それでも、この友情を信じきれるか!?

ともあれ、ここまできちゃったからには、もう途中で冒険を投げ出すことなんてできないよね?　ガディウスから月の国を取り戻す……それがクロノアの存在意義なのだから!



➡風の村を出発してからこの冒険の間ずっと助け合ってきた、ヒューポーとの絆。この先、なにがあっても、その絆だけは真実だ!

2 プリズムの回廊の構成

マップの中心にある塔は、その外側にある三日月の塔、半月の塔、満月の塔の3つと結ばれている。クロノアは、中心の塔から上部にある通路を使ってそれぞれの塔へ移動し、攻略後、下部の通路を使って中心の塔へ戻ってくる。

このマップでは左側に三日月の塔、右側に満月の塔があり、それらと中心の塔とを結ぶ4つの通路が確認できる。だが、半月の塔については、中心の塔のカゲになって見えない。

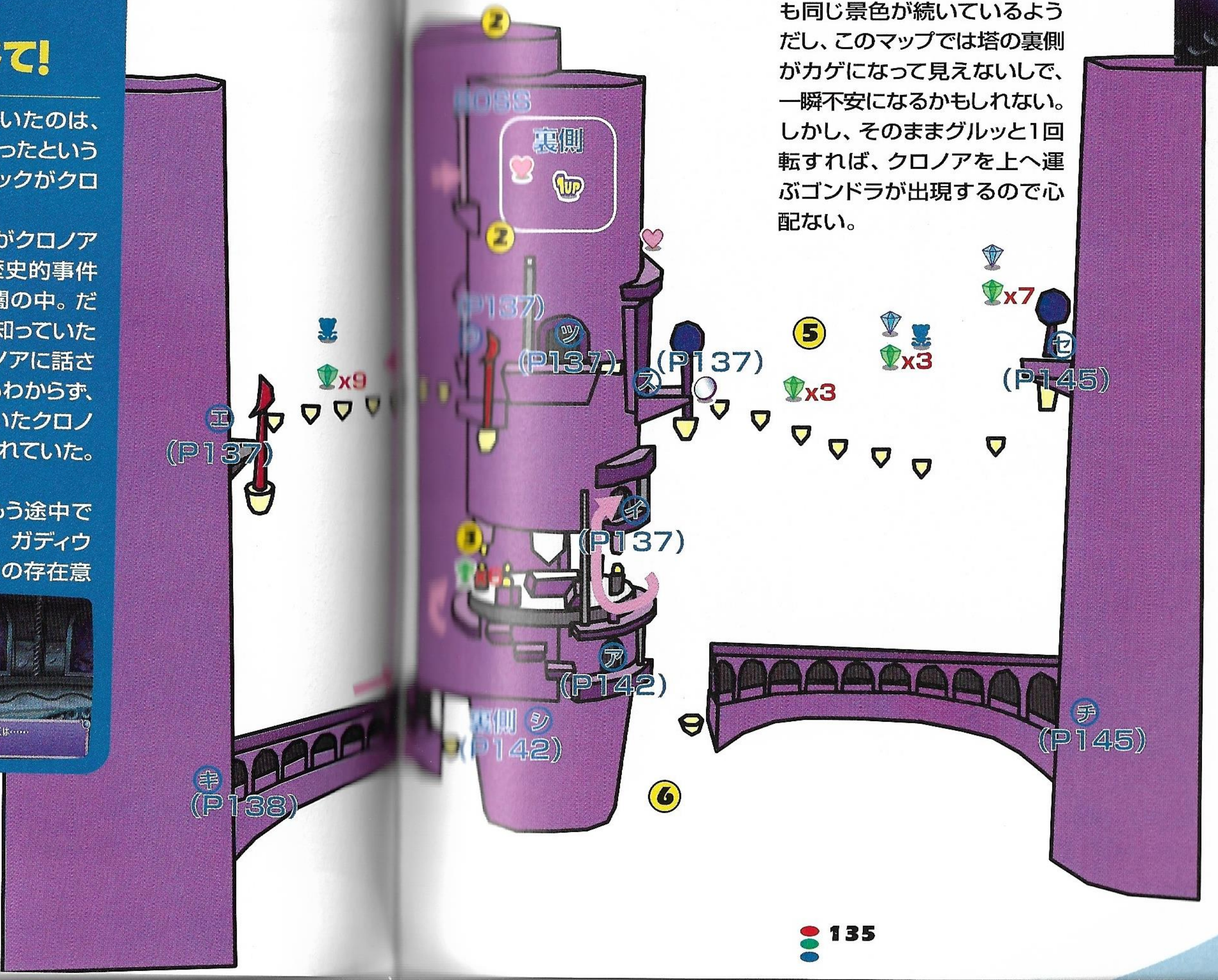
半月の塔へ向かう通路についてはP141で解説するが、中心の塔へと戻ってくる通路については、そのほかのふたつの塔のものと同じで、ただ強制的に中心の塔へ戻されるだけなので、省略した。

3 どこまで歩いても同じ景色!?

プリズムをグルッと取り囲むこの廊下。歩いても歩いても同じ景色が続いているようだし、このマップでは塔の裏側がカゲになって見えないしで、一瞬不安になるかもしれない。しかし、そのままグルッと1回転すれば、クロノアを上へ運ぶゴンドラが出現するので心配ない。



map6-2-2





VISION 6-2

Klonoa door to phantomile

④お月さまを見て跳ねるムゥ（三日月の塔）



三日月の塔への通路。モニター上では左から右へ進むことになる。

ここには、2段ジャンプしないと届かない位置に住人がいる。通路の上をピョンピョン飛び跳ねてやってくるムゥを捕まえて対処。クロノアの進行方向からやってくるムゥも捕まえて投げ捨てよう。

ムゥを捕獲する際、通路の上でジッと待ちかまえていると、ムゥがクロノアを無視して着地しようとするのでダメージを受ける。その場でジャンプすれば捕まえられる。

なお、クロノアが残りひとりになると、ここに1UPが出現することがあるよ。

⑤夢のかけら150個取得への条件（満月の塔）



このビジョンでかけらを150個集めるには、満月の塔へ向かう通路でのガンバリが決め手。鏡の精を出現させてから消えるまでの間に、道なりに並ぶ3つの緑のかけら、縦に並ぶ緑のかけら3個と青いかけら1個、そして通路の右端に並ぶかけらのうち一番下のものひとつを取れば条件クリア。右端のかけらを全部取る必要はない。また、ジャイアントよろいムゥを倒して夢のかけらを取ることは考えなくてもいい。

さて、右端のかけらにはじっくり取り組める。今度は、最初にムゥを捕まえてから3匹フラムゥに乗り換える、より高度な乗り換え2段ジャンプが必要だ！

⑥中央の塔上部の裏には



扉㋡を出て道なりにいくと、このビジョンの終点のゲートがあるのだが、このマップではカゲになっていて見えない。

ゴールまでの通路には、ハートや1UPといったクロノアの回復を手伝うアイテムが並び、それだけにそれらが必要になるなにかを予感させる。クロノアが残りふたり以下になると、さらに1UPが出現する場合がある。

VISION 6-2

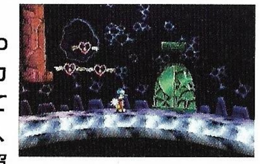
Klonoa door to phantomile

VISION 6-2

①このマップの構成（中心の塔）

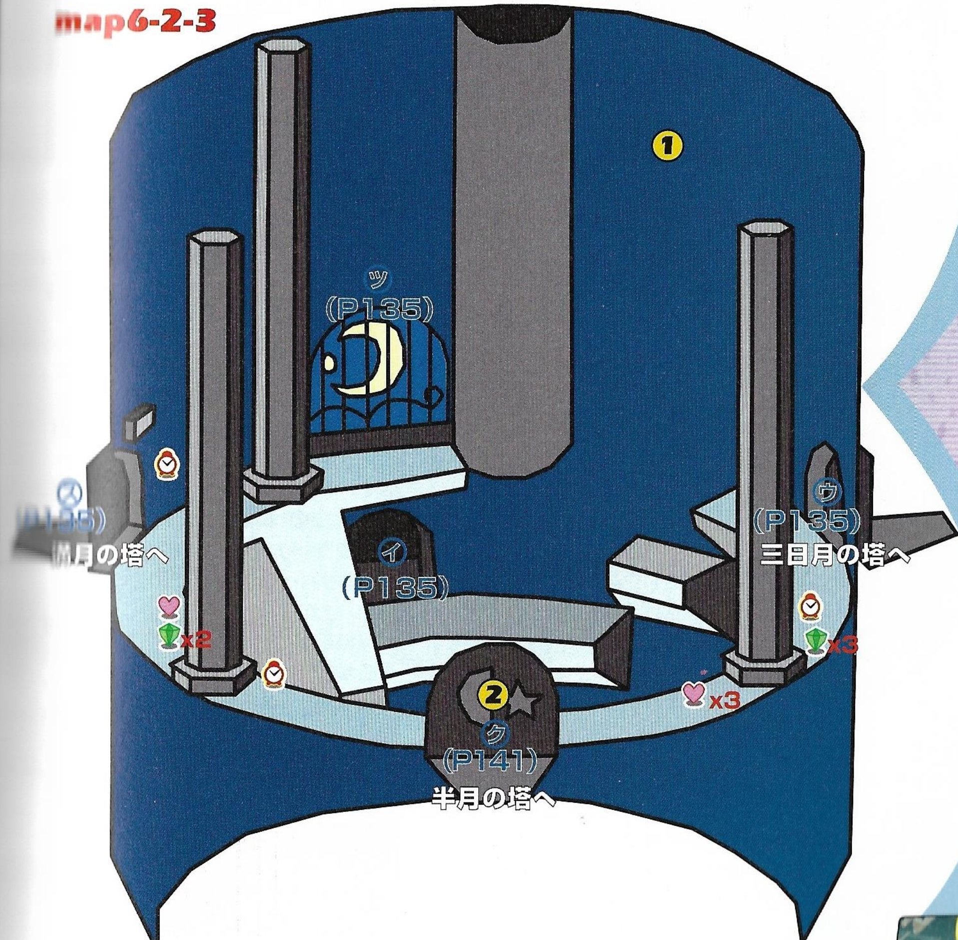
ここが中心の塔の内部だ。中心の塔の外側からの入口のほかに、三日月の塔への入口（扉㋒）、半月の塔への入口、満月の塔への入口、そしてこの中心の塔の上へと続く扉がある。最初は三日月の塔への扉しか開かない。攻略してここへ戻ってくると、ひとつずつ新たなエリアへの扉が開いていくというワケだ。扉㋓をくぐると、三日月の塔の内部へ入ることができる。

②この扉をくぐると（半月の塔）



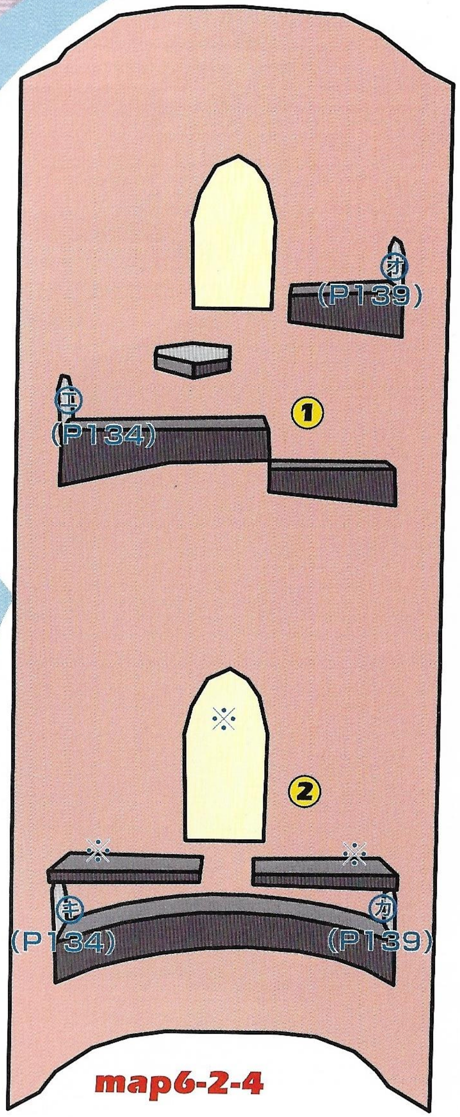
この扉の先は、半月の塔へと向かう通路。2度目に訪れたときには開いてるハズだ。P135のmap 6-2-2ではカゲになっていて見えないので、P141を参照してね。

map6-2-3





VISION 6-2



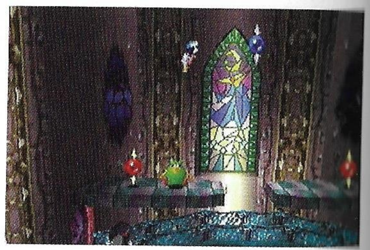
①無事扉㋔にたどりつくには

扉㋔にたどり着くためには、まず、床が一段低くなっているところに降りて、ウロウロしているたてムゥを捕まえる。そして普通のジャンプで左へ戻り、そこから2段ジャンプでまんなかの足場へ。そこではササルンが左右に行ったり来たりしているので、登るときにはタイミングを見てね。足場の上ではササルンを左に右にジャンプ（＋必要ならはばたき）の繰り返しで避け、左にいるフラムゥが足場に近づき、なおかつササルンが右へ移動中というタイミングを待ってフラムゥを捕獲。すかさず2段ジャンプで扉の前へ。

②3つのスイッチの入れ方

ここから先へ行くには、この部屋のスイッチを、3つとも赤くすることが必要だ。だが、いずれのスイッチも入れてから数秒後には青に戻ってしまう。一瞬でも、3つとも赤くなっていることが、進路を開く条件なのだ。

そのためには、最初にやりムゥを捕まえ、左側のスイッチのすぐそばへいく。そして、そこからやりムゥを投げて右側のスイッチを入れ、速攻で風だまを当てて左側のスイッチを入れ、フラムゥを捕まえての2段ジャンプで、上のスイッチを操作しにいく。半月の塔への扉㋖が開かれていれば、そこからmap6-2-2へ戻ろう。



VISION 6-2

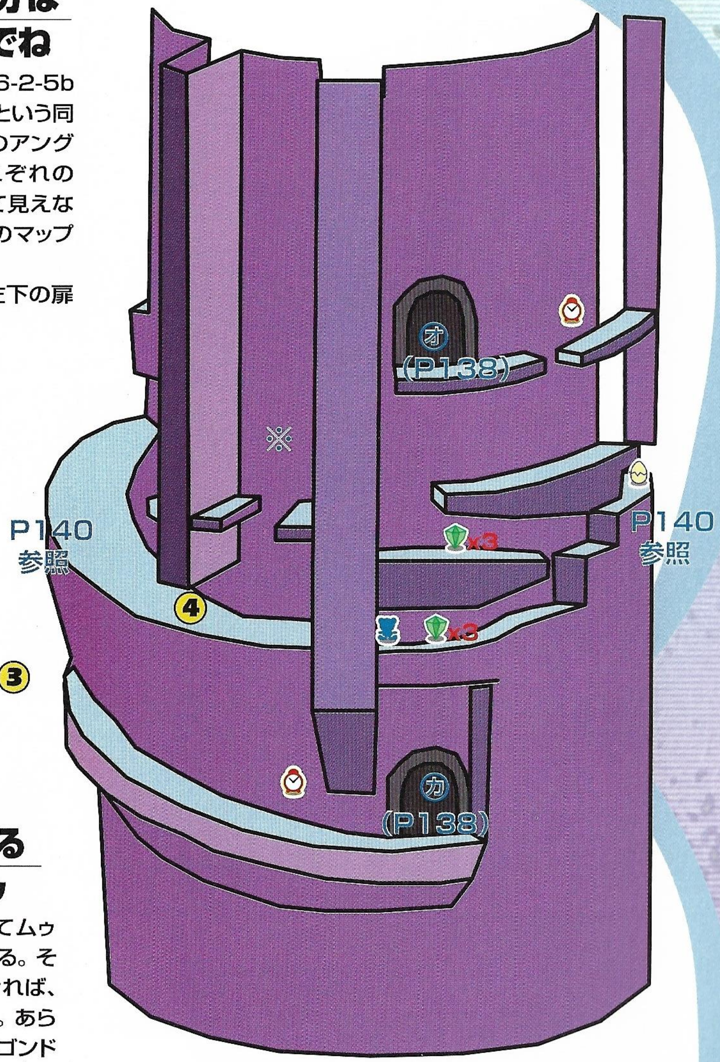
Klonoa door to phantomile

③見えない部分は次のページでね

これとP140のmap 6-2-5bとは、三日月の塔の外側という同じマップを、それぞれ別のアングルから描いたもの。それぞれのマップでカゲになっていて見えない塔の裏側は、もう一方のマップに描かれているぞ。

扉㋕はmap6-4-2の左下の扉[illegible]へいける。





④月を見て跳ねる巨大たてムゥ

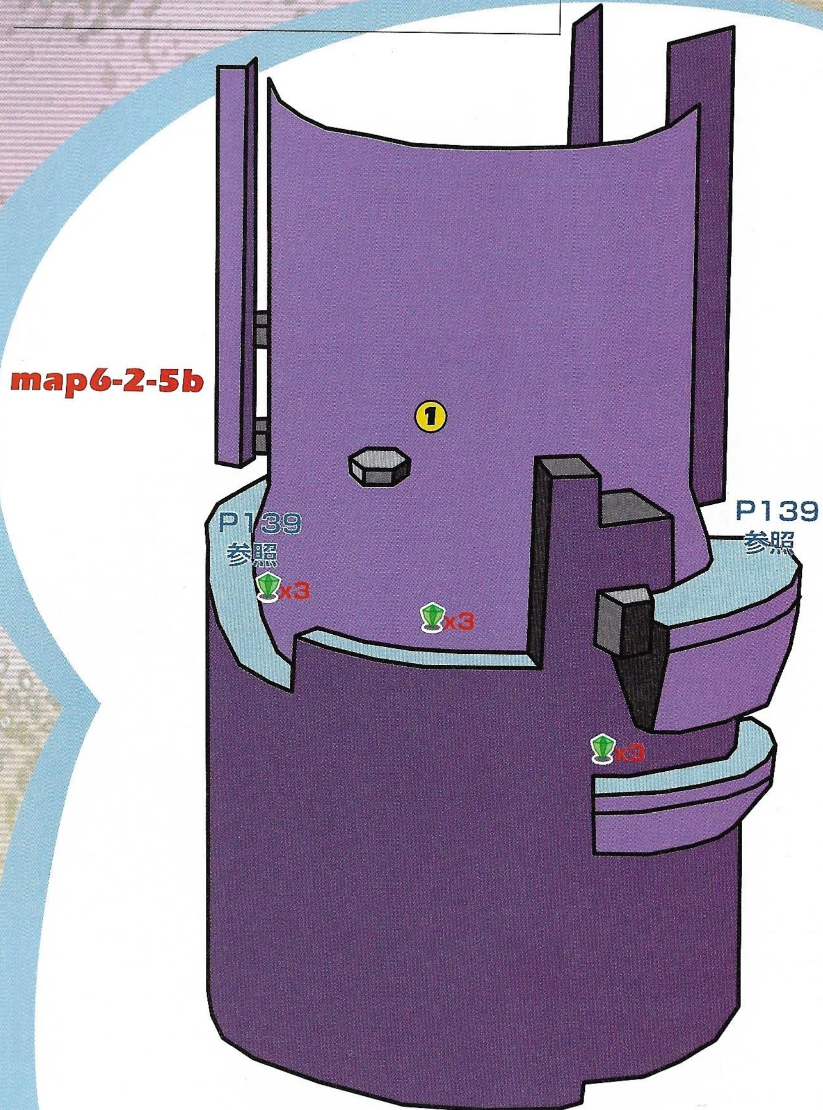
ここのジャイアントたてムゥは、ときどきジャンプをする。そのときすかさずくぐり抜ければ、ヤツのうしろを取れるぞ。あらかじめ、map 6-2-5bのゴンドラを降りたところにいる敵を捕まえておいて、投げつけて倒してしまおう。

このスラッツァの武器はブーメラン。もし、投げられたブーメランを避けてスラッツァを捕獲し、倒したとしても、一度投げられたブーメランはちゃんと戻ってくるので気をつけて。

さて、スラッツァをうっかり割ってしまった場合は、いったん右端まで行って、奥のスイッチを入れてしまおう。そしてその下でムゥを捕まえる。ムゥが壁につかえて右側へは移動できないが、その場から投げつけることはできるので、ジャイアントたてムゥが接近するのを待とう。



VISION 6-2

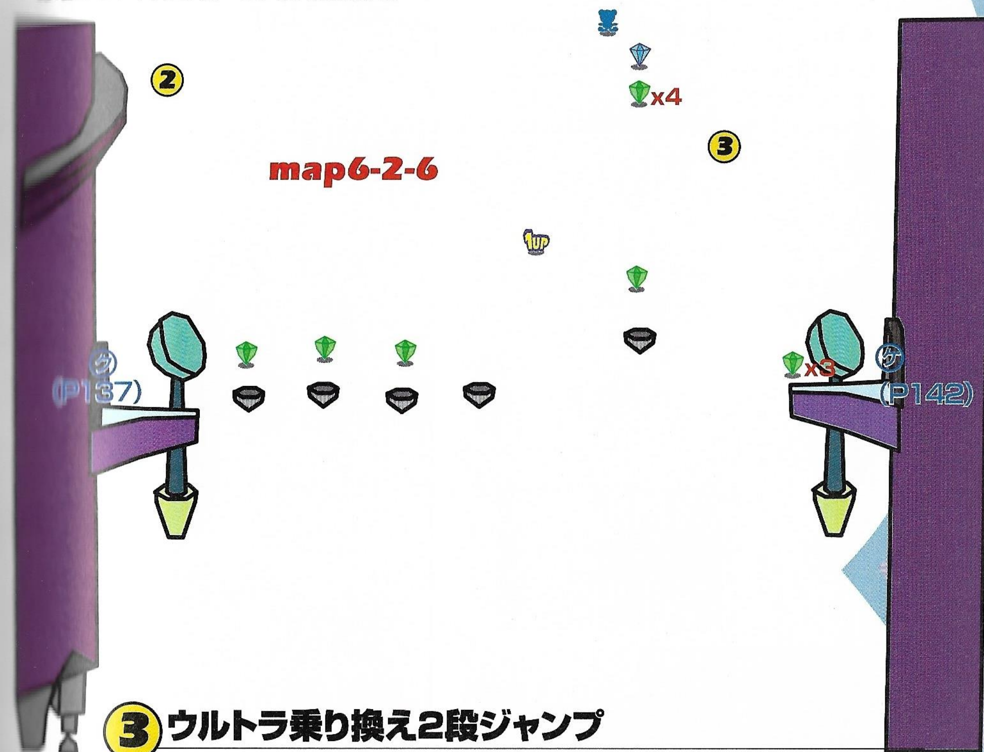


1 ブーメランのような ツノを投げるスラッツァ

このあたりにはスラッツァがウロウロしている。こいつは、頭のツノを投げて攻撃してくる。ツノはブーメランのように一定のところまで飛ぶと、元にもどる。タイミングを見てツノがくるとジャンプし、風だまを投げてつかまえよう。

2 半月の塔へと向かう通路

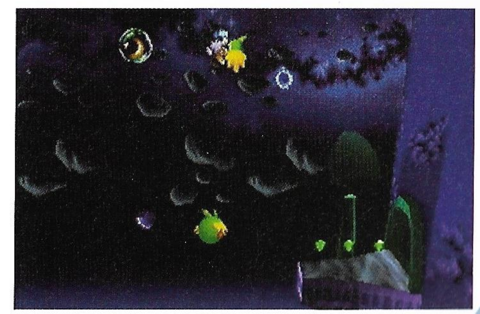
このマップは、map 6-2-2で中心の塔のカゲに隠れて見えなくなっている部分。中心の塔から、半月の塔へと向かう通路だ。



3 ウルトラ乗り換え2段ジャンプ

この通路の途中に、住人と夢のかけらが縦にズラッと並んだポイントがある。これらを全部回収するには、横に3匹並んでいるフラムゥを、次々に乗り換えての3段ジャンプが必要だ。

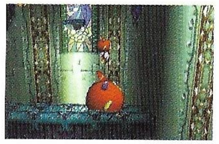
せっかくウルトラ級の3回乗り換え2段ジャンプをキメても、飛距離が伸びずに一番上の青いかけらを取れない場合もあるだろう。フラムゥはかすかに上下しているので、一番下のフラムゥがもっとも高く上昇したところを捕まえ、そこからすばやく乗り換えていくのがコツかな。





VISION 6-2

① 夢のかけらも忘れずに



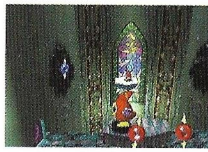
上へ移動するには、ふくらませたジャイアントムゥの上に、ムゥを捕まえてから登り、そこから2段ジャンプでゴンドラへ。そして、フラムゥを捕まえての2段ジャンプでオーケーだ。

でも、その前に、ジャイアントムゥを倒して夢のかけらを取っておこう。ジャイアントムゥは倒しても倒しても、どこからともなくやってくる。そして三日月の塔へ。

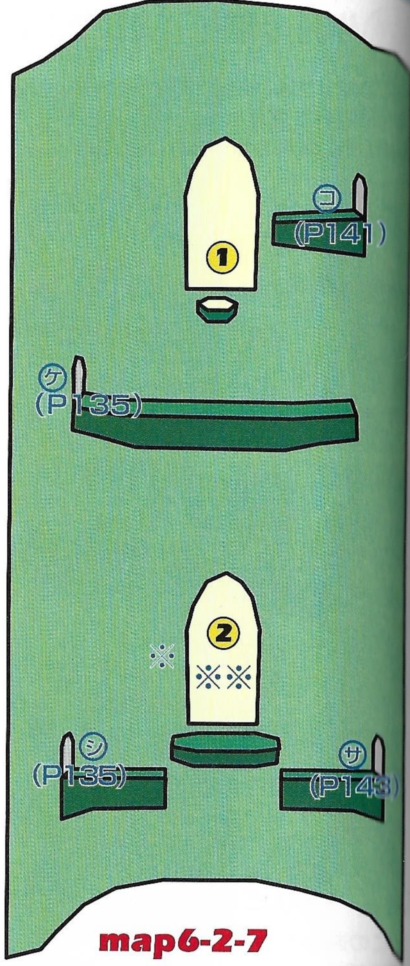
② 3つのスイッチの入れ方

➡ふくらませたあとももとに戻らないように、たてムゥを捕まえる直前まで風だまを当て続けよう。





⬅一番右と、右から2番目のスイッチはクロノアのいる通路の手前側にある。敵を手前に投げること。



map6-2-7

三日月の塔でやったように、この先へ行くには、3つのスイッチが同時に赤くなっている必要がある。3つのうち、右から2番目までのふたつのスイッチは、クロノアのいる位置よりも手前側にあるぞ。

模範攻略例としては、最初にジャイアントムゥを倒して、夢のかけらを回収。次にジャイアントムゥを、ヤツの行動範囲のまんなかへんでふくらませ、左のたてムたてムゥを手前に投げて一番右側のスイッゥを捕まえて上にのぼる。これで、ゴンドラの上にあがれるはずだ。そして、ゴンドラが右へ移動したときに、たてムゥを手前に投げて一番右側のスイッチを入れる。その直後にフラムゥを捕まえ、ゴンドラが左へ戻るや否や手前に投げて、右から2番目のスイッチを入れる。そして左側へジャンプして飛び降り、その途中で風だまを当てれば左のスイッチが入る。これで満月の塔への扉が開かれた。

③ 見えない部分は次のページでね

これとP145のmap 6-2-8bは、同じ半月の塔の外側を、それぞれ別のアングルから描いたマップ。ここで見えない塔の裏側は、次のページを見てね。

④ 消える足場の上にたまご

乗ってしばらくすると消えてしまう、黄色い足場の上を探すと、目に見えないンガポコのたまごがある。たまごの真上で2段ジャンプして割っておいて、足場が復活してから中身を取りに行こう。ちなみに中身は1UP。

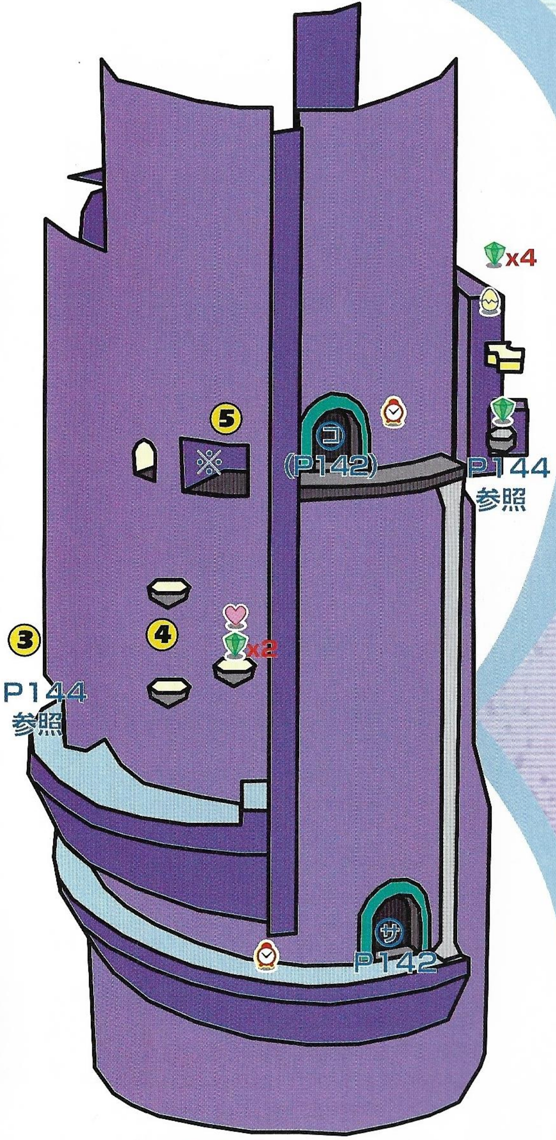


⑤ スイッチを入れるには

はじめに下のゴンドラに乗り、下降しているときに右の消える足場へ飛び移ろう。そこから上のゴンドラへ飛び移って第一段階終了。もし、下のゴンドラが上昇しているときに紫色の足場に飛び移れば、上のゴンドラへ移動するタイミングを見つけられないうちに足場が消えてしまうのでペケ。

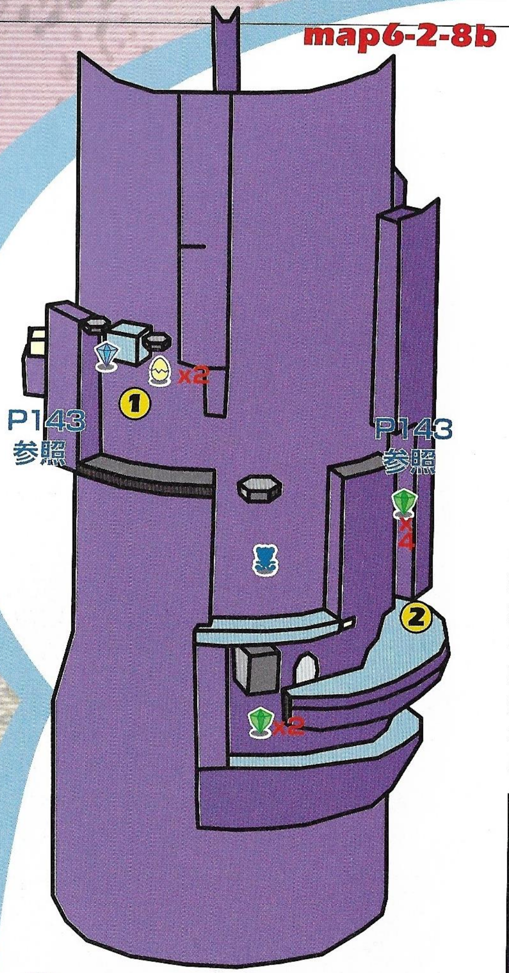


次に、上のゴンドラから左の足場に移って、窓の奥にいるフラムゥを捕まえ、上のゴンドラへ戻る。そこからスイッチめがけて、ジャンプしてフラムゥを投げれば、作戦完了だ。



map6-2-8a

VISION 6-2



①消える足場の下にたまご

乗ってしばらくすると消える紫色の足場がふたつあるけど、その下には夢のかけらと、ンガポコのたまごがふたつある。これを全部キチンと取るには、次の手順を厳守。

まず敵を捕まえ、左の足場に乗る。足場が消えてもひるまずに落ちて、青いかけらを取ったら、速攻で2段ジャンプ。これで上へ戻れる。続いて敵を捕まえ、右の足場へ。足場を消してから真上で2段ジャンプをしてたまごをひとつ割り、もう1回同じことをして今度はそのまま下へ落ちる。これで完了。

右の下のたまごの中身は、3つの緑のかけらだが、これは出現してから数秒で消えてしまう。また、いったん下に落ちてしまえば、もう足場の上へは戻れない。だから、上記の手順を踏む必要があるのだ。もし、アイテムを取り逃がして、後悔が残るなら、わざとミスをして記憶の置き時計のところまで戻るしかない。





②金のジャイアントよろいムゥ



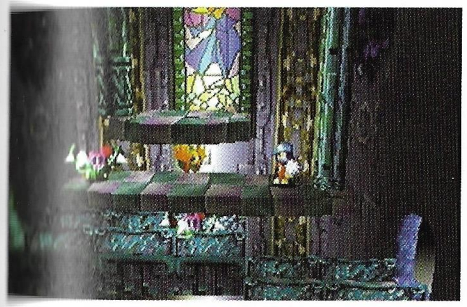
金のジャイアントよろいムゥには、鎧を壊すのに2回、裸のジャイアントムゥを倒すのに1回、合計3回敵をぶつけなければならない。時間的に厳しかったら、とりあえず鎧だけは壊して、一度裸のジャイアントムゥをふくらませてやりすごそう。

ぶつけるべき敵は、窓の奥(写真上)にいる。ときどき窓から顔をのぞかせるので、風だまを奥に当てて捕まえよう。

VISION 6-2

③フラムゥはここにいる

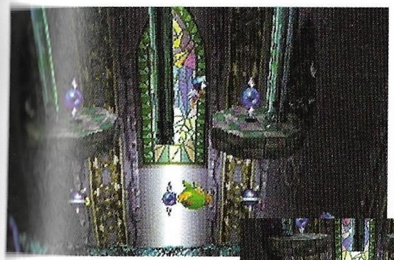
スピンクルを倒すための敵は、ちょっと見え難くいところにいる。通路の奥を上下に飛んでいるのが見えるかな？　写真で確認してね。



④3つのスイッチの入れ方

この先の扉を開けるために、スイッチを3つとも赤くする必要があるが、例によってスイッチはしばらくすると青に戻ってしまう。3つのスイッチのうち、下のスイッチだけは、クロノアのいる通路よりも奥に位置しているよ。

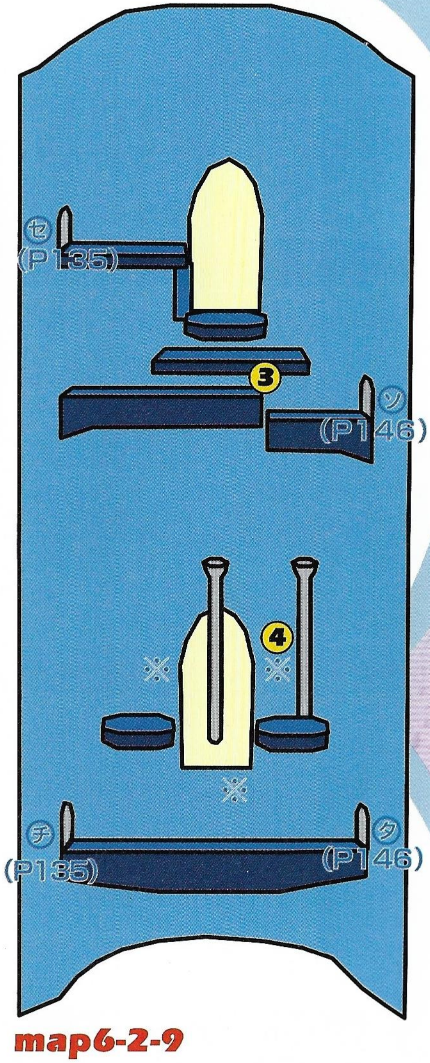
模範攻略例としては、まず2匹のフラムゥの乗り換え2段ジャンプで右上へ登る。風だまでスイッチを操作したら、速攻で飛び降り、下のスイッチをやはり風だまでオン。そのころには2匹のフラムゥも舞い戻っているから、乗り換え2段ジャンプで左上に登り、スイッチを入れる。





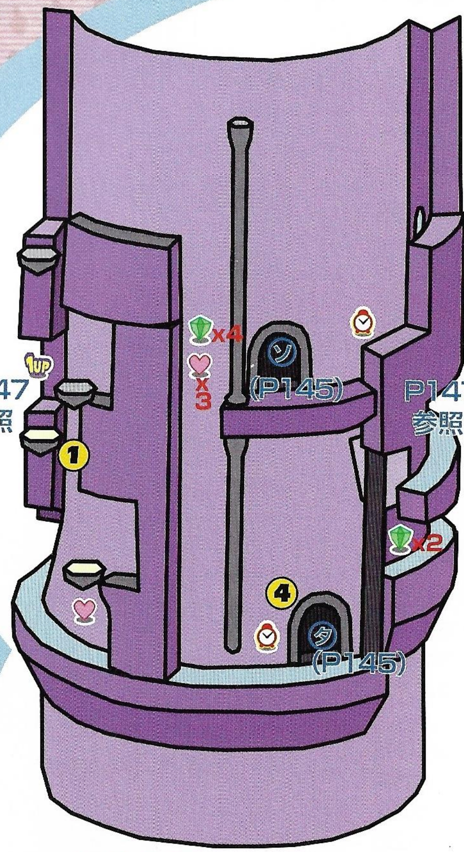
⬆フラムゥの乗り換え２段ジャンプで上に登ろう。

⬅下のスイッチは、クロノアのいる通路の奥に位置する。





VISION 6-2



map6-2-10a

1 ブーメランストリート

ここらへんには右にも左にもスラッツァが待ちかまえていて、上へ移動しようとするクロノアをブーメランで攻撃してくる。スラッツァを捕まえての2段ジャンプで、ゴンドラを乗り継いで上がっていくのだが、捕獲の際には返ってくるブーメランに注意。

2 見えない部分は隣のページでね

このマップとP147のmap 6-2-10bは、同じ満月の塔の外側を、それぞれ別のアングルから描いたマップ。ふたつのマップを見比べながら攻略してね。





3 ジャイアントスピンクルと再会

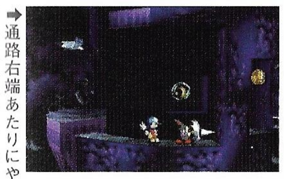
ジャイアントスピンクルの背後には、進路をあけるためのスイッチがある。スイッチを操作するためにも、夢のかけらを出すためにも、ヤツを倒そう。

まず、2段ジャンプでゴンドラへ乗って右端へ。そこでホッピングしているムゥホッピンを捕まえてゴンドラに戻り、ジャイアントスピンクルの真上で2段ジャンプ！

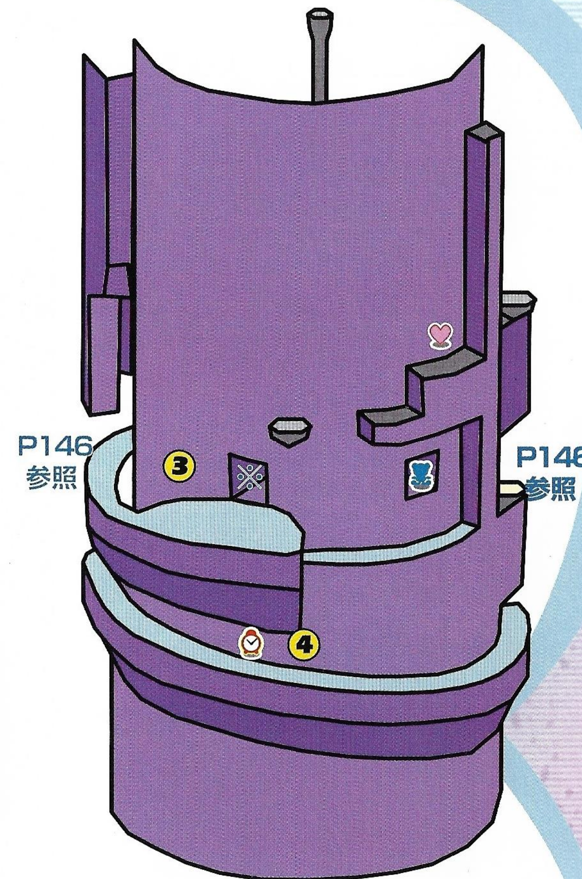
その後、やりムゥを捕まえて奥へ投げ、住人の救出とスイッチの操作を終えよう。



⬅ゴンドラからジャイアントスピンクルの頭上を狙って2段ジャンプ。



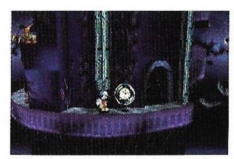
➡通路右端あたりにやりムゥがいる。スイッチと住人に投げるために[illegible]



map6-2-10b

4 ラスト！ 記憶の置き時計

このあと、map 6-2-9に戻り、3つのスイッチを操作して扉をあけることになる。そのあとはゴールまで、記憶の置き時計が出てこない！ つまり、これ以降にミスすると、このマップまで戻されるので気をつけて！ だって、3つのスイッチの操作は面倒だし、ふたたびやるとなると相当ブルー入ると思うよ。



⬆コレが最後の記憶の置き時計。これ以降ミスをすると、ここまで戻されてしまうのだ。



⬆このあとに控えるスイッチ部屋。つまり、ここの攻略もやり直しになる。



VISION 6-2 boss

闇の帝王ガディウス

map6-2-11



悪夢の結晶ナハトゥム!?

月の国でやっと捜し当てたガディウスは、世界を闇に葬り去るために、ナハトゥムという悪夢の結晶を誕生させようとしていた。ガディウスの存在さえも消してしまうというナハトゥムって、いったい何者なんだろう!?



⬅ここはクレスの最上部？ そこに捜していたガディウスはいた！ ついに直接対決か!?



⬆ガディウスは自分の存在が消えることまで覚悟して、世界に復讐を遂げようとしているのだ。

HOW 勝利のための **TO** アドバイス **WIN**

クロノアはガディウスによってミルバの輪のなかに閉じ込められている。ゆっくりと回転する輪の中には、光の玉がいくつか転がっているが、これに触れると輪の外側へ出られる。外側にもやはり同じ玉があり、触れれば内側に戻る。

ガディウスは輪の奥にいる。ムゥに似たデスムゥを投げればダメージを与えることができる。攻撃が10回成功すれば倒せる。

輪の外側では、衝撃波による攻撃が繰り返される。これを避けつつ、回転する輪から振り落とされないようにするのは大変。方向キーを輪の回転と逆方向に押しながらのジャンプを繰り返し、一刻も早く光の玉に触れよう。

内側では3種類の攻撃が待っている。まず、不気味な球体とデスムゥを上から降らせる攻撃。球体は風だまや敵を当てれば壊れる。それから、たまごの殻のようなものを先頭にデスムゥを2匹連ねた物体を数個、出現させる攻撃。物体と光の玉は輪にぶつかると方向を変えるので、避けるときに注意。もう1種類は、デ



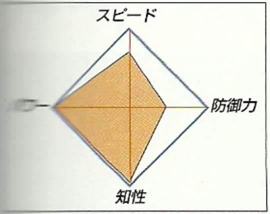
⬆外側に出て30秒間耐えるとハートが出現！ 2回目は45秒、3回目は1分と、その後15秒ずつ加算される。

VISION 6-2 BOSS

Klonoa door to phantomile

data ガディウス Ghadius

[illegible]の力を自由に操るガディウスは、クロノアたちを[illegible]の世界へと引き込み、自分に有利なフィールドで[illegible]いを挑んでくる。ミルバの輪と呼ばれる巨大な輪っかと、そこを通して見る風景は、どうやら幻影らしい。多彩な攻撃でクロノアを惑わすが、己の強さに絶対的な自信があるためか、意外と無防備だ。





[illegible]スムゥを閉じ込めた三角形を出現させる[illegible]。角を輪にぶつけてくるので、その[illegible]に風だまを角に当てよう。するとその[illegible]が光の玉に変わり、閉じ込められて[illegible]デスムゥが出てくる。



[illegible]のデスムゥを捕まえて、奥にいるガディウスに投[illegible]ば、ダメージを与えることができる。



[illegible]デスムゥを外に出すには、三角形の角に風だまを当[illegible]こと。その部分は光の玉になるので注意。

悪夢は終わったのか!?

ガディウスはクロノアたちの攻撃に傷つき、倒れた。しかし、ガディウスが姿を現して以来、夢は次々と悪夢に取り込まれ、その悪夢のエネルギーは相当なものとなっていた。ガディウスはそのエネルギーで、悪夢の結晶ナハトゥムを誕生させようとしていた。ガディウスを倒した今、その誕生は阻止されたのか!?



➡ガディウスを打ち破った瞬間。彼の復讐劇はこの瞬間に幕を閉じた……のだろうか!?



⬆幻影から解放され、月の世界へ戻ってきたクロノア。ガディウスもそこに倒れていた。



FINAL VISION

ガディウスは倒れたが、彼が誕生させようとしていた悪夢の結晶ナハトゥムとは!? まだ冒険は続いていくのか!?

悪夢の果てに見る夢
〜クレス上空〜

悪夢のエネルギーを得て強まるナハトゥムの胎動!

ガディウスを倒したクロノアのもとに、今まで出会った人々が駆けつけ、平和は取り戻されたのだ、と喜びあう。だが、ガディウスは息をひきとる前にこう語ったのだった。ナハトゥムが産まれるのに必要な悪夢のエネルギーは、すでに十分に満ちている……と。

ファントマイルでは、人々の見る夢のエネルギーで、世界のすべてを形作っている。なかには悪夢もあるが、月の国のプリズムで分解が可能であった。だが、カスだけはわずかに残り、それは悪夢の鍋に捨てられていた。実は、それが積もりにつもって悪夢〜ナハトゥム〜の卵たまごとなり、胎動をはじめていたのである。世界にいい夢が溢れると胎動が弱まるのだが、現在では悪夢に満ち溢れている!

ナハトゥムは、夢と夢でできた世界だけでなく、悪夢さえも食らいつくし、世界を真の虚無に還そうとする存在である。だが、存在しているということは、ナハトゥムもまた、ファントマイルの人々の夢が作り出しているというワケだ。つまり、人々に夢を見る力がある限りは、ナハトゥムを消し去ることはできない。ファントマイルを形作る夢を見ない人物がいれば話は別だが……。

つかのまの平和



●[illegible]エール、バルー、パメラにカラル、月の女王がクロノアのもとに駆けつけ、平和を喜ぶ。



ガディウスの最期

⬆ガディウスはナハトゥムについて語る。そして、ナハトゥムの誕生を促すため、自[illegible]作る悪夢まで与え、この[illegible]から消えていくのだった。[illegible]までする彼の思いとは……



➡月の女王たちはいにしえより伝わる方法でナハトゥムに対抗しようとする。ということは、その誕生は予言されていた!?

ナハトゥムついに誕生!

異の夢がここにいる!?

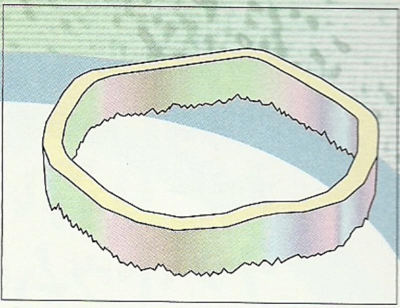


⬆ナハトゥムを倒せるのはファントマイルを[illegible]を見ない人物、異の夢だけ。そしてヒューポー[illegible]意外なことを打ち明けるのだった。

FINAL VISION

FINAL VISION final boss map F-1

悪夢の結晶 ナハトゥム誕生！



HOW 勝利のための TO アドバイス WIN

いにしえより伝わる月の大砲が5つ準備され、5人の仲間が砲撃手を請け負った。ナハトゥムにダメージを与えるには、5つの大砲を同時に発射しなければならない。砲撃を1度に浴びせれば、ナハトゥムは力を失うことになる。

そのためにはまず、各大砲に弾を装填すること。デスムゥを捕まえて大砲に投げればオーケーだ。弾がすでに装填された大砲は、色が変わるのでスグ分かる。

ただし、ナハトゥムが出現させる4匹のデスムゥのうち、3匹はよろいデスムゥだ。鎧をラクに壊すには、ナハトゥムが腕をふりおろす攻撃をしてくるのを待つこと。体から光が発せられたら、腕をふりおろす合図だ。すると足場を振動が走り、その衝撃で鎧が壊れる。でも、衝撃でただのデスムゥは消滅してしまうし、もちろんジャンプで避けないとクロノアもダメージを負うので注意。

ナハトゥムが繰り出す攻撃はこのほかに、長い舌を左右に動かし、クロノアを巻き込んで飲みこんでしまうものがある。舌はジャンプでかわせる。クロノアは飲み込まれてもやがて吐き出されるが、ダメージは受けてしまうのだ。

なお、クロノアが残りふたり以下になると、このビジョンに1UPが出現することがある。



⬆長い舌を左右に動かして、クロノアを巻き込もうとするナハトゥムの攻撃。体力があれば巻き込まれても即死には至らない。



➡最初に女王から、月の大砲についてのレクチャーがある。ナハトゥムを倒すために重要なことだ。



➡なお、ナハトゥムが1度に出現させた敵4匹を、1匹残らず大砲につめると、ハートが出現する。



FINAL VISION
final boss map F-2



たどり着いたのは ナハトゥムの胎内

HOW 勝利のための TO アドバイス WIN

大砲の攻撃を浴びたナハトゥムは、クロノアをその胎内に吸い込んでしまう。悪夢そのものといった雰囲気の不気味な空間の中、右に左にグラグラと傾く、不安定な足場の上での孤独な戦いがはじまった。まずは、足場から滑り落ちないように注意が必要だ。

弱点は、左右にふたつずつ、計4つある夢のかけらのような形のもの。実はコレ、クロノアが出逢った人々の思いが夢のかけらとなり、ナハトゥムの弱点をさらけ出したという現象らしいぞ。4つのかけらすべてに、捕まえたデスムゥをぶつけて破壊しよう。すると、胎内を縦横無尽に動き回る、大きな赤いかけらがひとつ現れる。これを壊せば、胎内から無事に脱出することができる。ただし、赤いかけらはデスムゥを2回ぶつけなければ壊すことができない。

ナハトゥムは、その内なる眼から、らせん状の光線を出して攻撃してくる。ヘンな音がして、眼に光が吸い込まれていったら、攻撃の合図。これはジャンプで避けられる。不安なら2段ジャンプで避けてもいいが、不規則な動きでクロノアを惑わす、赤いかけらを壊すタイミングをはかるときには、デスムゥをすぐ投げられるようにスタンバイしておきたいので、デスムゥを捕まえたまま通常のジャンプで避けるのが理想的だ。



⬅そんなあ、倒したと思ったのに。約束と言うかなんと言うか、ナハトゥムの胎内に吸い込まれていくクロノア。



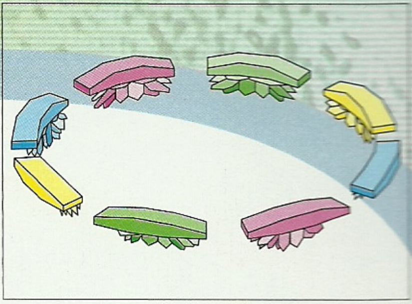
➡夢のかけらのようなかたちをしたもののなかに、ナハトゥムの弱点があるようだ。かけらごと壊してしまおう。



⬆赤いかけらは縦横無尽に飛び回り、デスムゥをぶつけるタイミングをはかるのが難しい。デスムゥを捕まえてスタンバイだ。

FINAL VISION

FINAL VISION final boss map F-3



悪夢の終焉 ナハトゥム第3形態

HOW 勝利のための TO アドバイス WIN

一度砲撃を浴び、胎内まで傷つけられ、追い詰められたナハトゥム。夢のかけらが胎内からナハトゥムの体を貫き、もはや瀕死の状態だ。しかし、だからこそその凶暴さが一段と増し、もはや手がつけられない。

もう一度、大砲での攻撃が必要だが、今度は大砲部隊が足場の下に隠れることに。大砲は足場の下でゆっくり動いている。クロノアは、足場の切れ目の下に大砲があるときに、そこで2段ジャンプしてデスムゥを下に蹴り飛ばし、弾を装填しなければならない。

ナハトゥムは、夢のかけらでできた足場を壊す攻撃をしかけてくる。壊れる足場は数秒間光るので、すぐにその場から離れよう。やがて、同様に光ってから再生するが、光りはじめたらもう上に乗っても大丈夫だ。

また、自分を中心に、邪悪の波動を広げる攻撃も。ジャンプでかわせるが、波動は連続的に3回ほど襲ってくるので、小刻みなジャンプを繰り返すことが必要。

ふたたび砲撃を浴びせたら、最後の大仕事がクロノアとヒューポーを待っている！



⬆足場が光ったら数秒後に壊れる合図！　ただでさえ気にしなくちゃいけないことが多いのに、足場まで壊すなよな〜。



⬆大砲にデスムゥを2段ジャンプで装填。このとき、壁を壊した元よろいデスムゥを装填すると、ハートが出現する。



➡ふたたび砲撃を浴びせたあと、クロノアとヒューポーが協力して、ナハトゥムにとどめを刺すことになる！

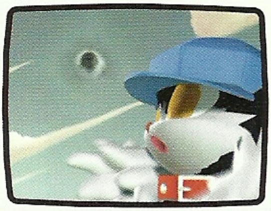






door to phantomile

そしてふたたび扉が開く……





現実ではないことを、すべて夢とか作り話だとか、別の言葉でわりきってしまってもいいのだろうか。それは、ほかの存在にとっての現実であるかもしれない。

あの日の夢。それ以前の記憶。そこからはじまった冒険。あの日開けた扉は、もうひとつの現実へとつながっていた。そして今、ふたたび扉は開く。自分にとってのファントマイルへ帰るための扉が。

扉を出てしまえば、この冒険の記憶を真実とするには勇気がいる。どちらも現実には違いなかったのに、この現実のなかでは、非現実を現実として認識するのは難しい。

それでもこころは知っている。なにが真実だったのか。ひとりきりじゃない。別の現実にも、それを知っていてくれる人たちがいる。



ファントマイルの生物たち

ファントマイルに棲息する
不思議な姿をした生物たち。
現在はガディウスの悪夢エネルギーの影響を受けているため凶悪化し
人々を襲うようになってしまったが
もともとはそうでもなかったようだ。
そんな生物たちのルーツや特徴を
図鑑形式にまとめた資料を公開しよう。
単に読み物として楽しいだけではなく
捕獲方法についてのアドバイスがあるなど
冒険者には実用的な内容となっている。



ファントマイル版 種の起源

今日ファントマイルに棲息する生物たちは、どの種もみなムカシムゥというムゥの先祖的亜種を起源として、3000年に渡り独自の進化を遂げてきたものばかりだ。最近、闇の帝王ガディウスの復活により悪夢エネルギーが増大化し、その影響を受けて、生物たちの攻撃能力が飛躍的に向上してきた。その進化は新種の発生をも促している。また、ガディウス自らも生体融合を行なったり、超能力を授けるなどして新種を誕生させており、ファントマイルの生態系にとって脅威的である。これらの新種も含めて、進化の過程を樹形図についにまとめあげたので、ここに発表するものである。なお、今日では見られない亜種について、特別な解説を加えておいた。



ムカシムゥ

ファントマイルのすべての生物の先祖的亜種。俗称タコムゥ。水棲生物であったらしい。



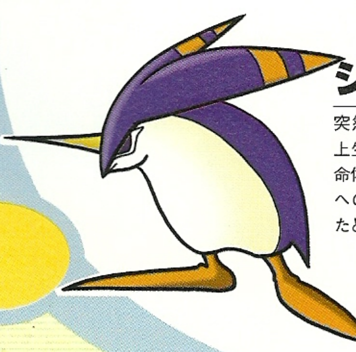
ムカシフラムゥ

大空への憧れを抱くムカシ[illegible]が、翼のようなヒレを持つに至った。が、水棲生物だった。



ムゥフィ

手足のようなものがあるが、水棲生物であったようだ。現在もフィフィにその面影を残す。



ジッピー

突然変異により、陸上生活に対応した生命体が発生。スピードへの憧れから生まれたとされる。



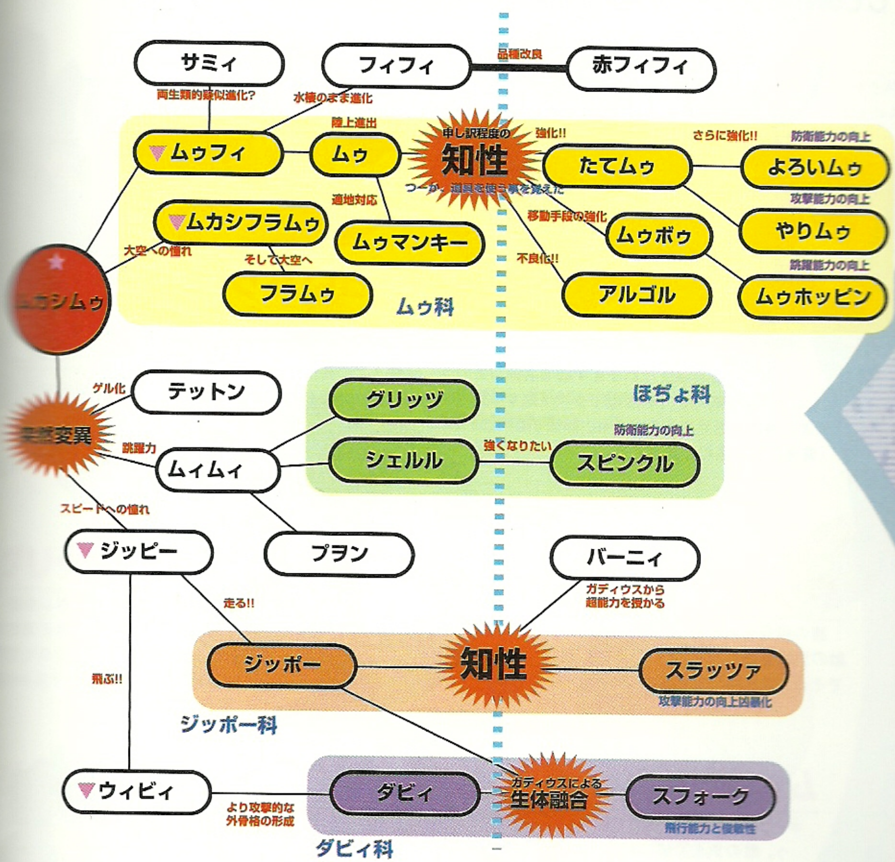
ウィビィ

ジッピーが進化を遂[illegible]持ったもの。そのスピー[illegible]受け継いでいたようだ。

種の進化と悪夢エネルギーの影響図

ムカシムゥの直系であるムゥ科の生物は、先祖の面影を外見に受け継ぎ進化を続けている。ムゥ科の生物から進化したものの、その面影のない亜種も存在する。また、ムカシムゥの突然変異により生まれた数々の生物は大まかに３つに分類され、防御力に すぐれたほぢょ科、走力のジッポー科、飛行力のダビィ科として、進化を重ねている。ガディウス復活による悪夢エネルギーの影響を受けた種は、独自に進化している。（色で囲んだもの）

ガディウス復活による悪夢エネルギーの増大化



▼ ゲームには登場しません
★ 探してみよう

ファントマイルの

生物

敵キャラクター紹介

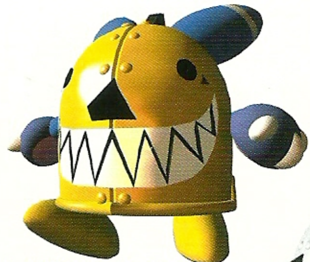
ムカシムゥを起源とし、3000年に渡って独自の進化を遂げてきた、ファントマイルの生物たちの名称、形状と特徴を紹介していこう。現在ではほとんどの生物の目の下あたりに、三角形の模様のようなものが見られるが、これは“くま”であり、ガディウスの影響を受けて行動する（操られている）生物に共通して表れる特徴である。



ムゥ

ファントマイル[illegible]棲息する生物。[illegible]えていないとされ[illegible]縄張りと見られる[illegible]区間で、ウロウ[illegible]回ってはときど[illegible]まるという単純[illegible]繰り返す。





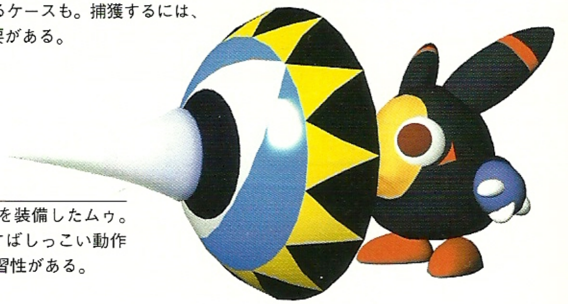


よろいムゥ

鎧を装備したムゥ。鎧は風だまを無効にする守備力を誇るが、生物を投げつけられての衝撃には弱く、銀の鎧は1回、金の鎧は2回の衝撃で壊れる。

たてムゥ

あらゆる攻撃をはねかえす盾を装備したムゥ。防御の際、その反動で少々後退するため、崖から転落するケースも。捕獲するには、背後に回り込む必要がある。



やりムゥ

盾の役目も兼ねた槍を装備したムゥ。敵の気配を感じると、すばしっこい動作でその方向へ移動する習性がある。

ムゥホッピン

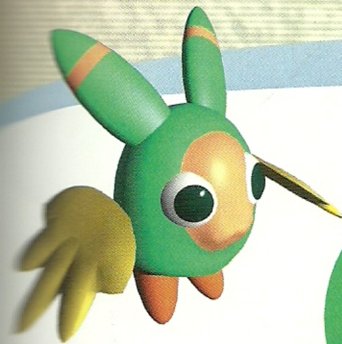
ホッピングで移動するたてムゥ。敵の気配を感じるとより高くジャンプする習性が。タイミングを見て背後にまわりこめば捕獲可能。



ムゥマンキー

おもに森林地帯に棲息し、いつも木の枝にぶら下がっているとされるムゥの一種。遠くまで響きわたる鳴き声が特徴的。







ムウボゥ

ボールのような乗りもので移動するムゥ。この乗りものからムゥだけを降ろし、利用することが可能。乗りもの自体は触れてもはじかれるだけで、ダメージは受けない。

フラムゥ

空を飛ぶムゥの一種。あまり移動したがらない。空中で捕獲できるため、より高いところへジャンプするための足がかりとして重宝されている。



シェルル

あらゆる攻撃をはねかえす、ククリの実の殻に入り、転がり続ける生物。ときどき立ち止まって殻から顔を出す。





スピンクル

あらゆる攻撃をはねかえすうえにトゲを持つ、チクルの実の殻を身にまとう生物。シェルルと違い、常に顔を出している。



ゲティー・ボウ

あらゆる攻撃をはねかえす、トゲつきの球体。ガディウスが作り出した悪夢の結晶体であり、弱点は見つかっていない。





グリッツ

普段は巻き貝の殻に閉じこもっている生物だが、敵の気配を感じるとすばやく殻から銃を出す、早撃ちの習性がある。射撃のあと、成果を確かめるためなのか、殻から顔を出す。





ジッポー

発見した敵に向かってまっしぐらにダッシュし、体当たり攻撃をかける生物。一度ターゲットにした敵はめったなことでは見失わず、しつこく追いかけていく。

ムィムイ

特定の場所に陣取り、ジャンプしては体をふくらませ、着地すると同時にトゲのついた玉を吐き出す生物。名前はその鳴き声に由来しているという。



プヲン

弾力のあるからだを使って、ブヲンブヲンブヨンとジャンプしながら移動する。3匹くらいで徒党を組んで動くのを好むが、おのおのジャンプのタイミングをずらす習性がある



バーニィ

炎を司る精霊で、常にからだを炎の輪で囲んでい[illegible]晶球が光ると、しばらくの間輪が徐々に広がり、[illegible]に戻る。輪が広がったときに内側に飛び込めば[illegible]



ダビィ

色がピンクのものは幼虫。色が黄色のものは成虫で、空を飛ぶ。いずれも敵の気配を感知すると、トゲ玉で攻撃してくる。



ササルン

半物質、半生命と言われている不思議な浮遊物体。特定の場所に留まり続けるものと、一定のルートに沿って動き続けるものがいる。いかなる攻撃も受け付けない。



スフォーク

敵の居場所を感知し、そこをめがけて飛んでいく習性のある飛行生物。鋭利なからだで敵にダメージを与える。



ティーパ

飛行生物。もともとファントマイルではポピュラーな生物だったが、フラムゥの台頭により減少傾向にある。天然記念物に認定される日も近い。



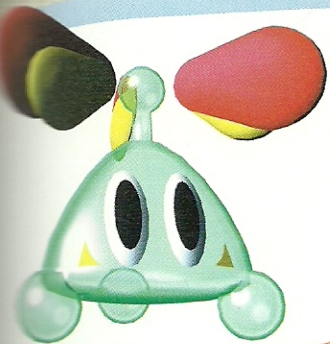
ブッピィ

体内に危険な爆発性物質を持つ生物。物質は接近者に反応して光り出し、それから一定時間が経過すると爆発する。この生物も、その爆発とともに一生を終える。



フィフィ

ジャグポット王国の主食[illegible]体色が緑の水棲生物。[illegible]飛び上がり獲物を狙う。[illegible]ものは、溶岩地帯に住む。



テットン

頭にプロペラ状の物質をつけ、常に空中に浮かんでいる半透明の生物。完全に捕獲することはできず、捕まえると一定時間、捕獲者ごと上昇し、やがて消える。



スラッツァ

三日月型のツノを持つ飛行生物。一定の間隔で、ツノを投げる習性を持つ。ツノはある程度遠くまで飛ぶと、やがて元の位置へと戻る、ブーメランのような動きを見せる。



アルゴル

ひもの先に鉄球をつけたハンマー状の武器を、移動しながら規則正しく振り回す生物。すばやく動く武器に阻まれ、接近は困難だが、アルゴル自身の移動速度は遅いので、ハンマーの下に入り込めば捕獲は容易。



プラウム

3000年前の戦いで散った、兵士の魂であるとされる。霊体なので、壁をすり抜けることもできる。



サミィ

山のような頭が特徴の陸上生物。特定の場所でジャンプを繰り返し、ときどき頭を噴火させ四方にトゲ玉を発射する。

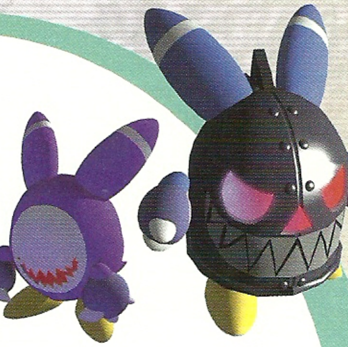




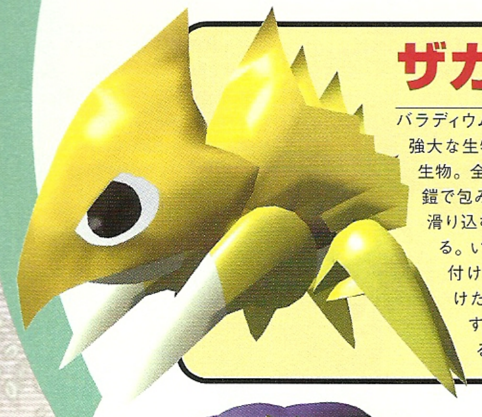
エクリプス

ファントマイルの生物は日食のときに、エクリプスへと姿を変える。陸上生物は紫色に、飛行生物は青色になる。なお、体色が赤のエクリプスは、日食がはじまると突如発生する。いずれも、一切の攻撃を受け付けない。

デスムゥ よろいデスムゥ



行動パターンなどはムゥ、よろいムゥと同様であるが、姿形が少々異なる生物。世界が闇に呑まれたときに、本来ムゥとして存在していたものが形どるもう一つの可能性なのかもしれない。デスムゥは捕獲可能だが、よろいデスムゥは鎧を壊してからでないと捕まえられない。鎧は、捕まえた敵を投げつけられたり、なんらかの波動などのショックで壊れる。世界が闇にのまれたときにムゥとして存在していたものが形どる別の姿である、との見解もある。



ザガード

バラディウムという名の凶悪、強大な生物が生み出す魔法生物。全身を刃物のような鎧で包み、敵を感知すると滑り込むようにして攻撃する。いかなる攻撃も受け付けないが、攻撃を受けたときの反動で後退するため、転落死することがある。

そのほかに……

このザガードを生むバラディウムのような強大生物はほかにも潜む。それらについてはP12からの攻略ガイド「ファントマイルの歩き方」を参照のこと。またそれとは別に、ただ巨大なだけのムゥなどが存在し、ジャイアントムゥなどと呼ばれている。これらも前述のガイドが詳しい。



ジャイアントファミリー

ファントマイルへのフリーパス
～クリアのあとのファントマイルガイド～

あのとき
空にぽっかり開いた穴は
もうふさがってしまったけれど
あれはヒューポーたちのファントマイル(現実)から
あなたの現実への一方通行の扉。
ふたつの現実を結ぶ
往来自由な双方向性のゲートなら
あなたの手の中にあるはず。
丸いプレートを装置にセットし
モニターから広がる世界へふたたび
いや何度でもでかけよう!
その前にこの章を一読すれば
ファントマイルの新たな魅力を発見できることだろう。



リピーターのための
ファントマイル情報

冒険が終わっても、ファントマイルへの扉は、依然としてあなたの手の中に。ファントマイルは確かにあなたの住む現実とは違うけれど、とはいえ実際にあなたはそこでクロノアとして生きたのだ。思い出がいっぱいの、もうひとつの現実世界に別れを告げるなんて寂しい。ここはふたつの現実を自由に行き来して、ファントマイルのリピーターとなろう。だって、ハワイとかのリピーターになるよりお手軽だし！　ファントマイルを訪れるたびに、きっと新しい発見があるはず。ここでは2回目以降の旅を楽しむためのヒントを紹介してみましょう。

1 風の子だから
phantomile information for repeater

風の村の住人はみな、風の力を操る能力を持つという。ならば、クロノアであるあなた自身にも能力が備わっているハズ。それを試してみよう。タイトル画面にふーっと息を吹きかけると、ほら、モニター越しにファントマイルへ風を送り込むことができる。そのとき、コントローラーのL2とR2ボタンを同時に押すおまじないをお忘れなく！

風の力を操ってみよう



⬆モニター越しに風を送り込むと、ファントマイルの風が強まり、木の葉が飛び散る。

2 再生の歌のヒミツ
phantomile infoamation for repeater

レフィスが再生の歌を歌ったとき、はじめて聴くはずなのに、どこかで聞いた覚えがあるとは思わなかっただろうか？

冒険中、ビジョンをクリアするたびに、ファントマイル全域を描いた世界マップが表示されていたけど、実はその画面のBGMが再生の歌だったのだ。といっても、ビジョン-1をクリアした時点では、たったの2小節しか演奏されない。その後ビジョンをひとつクリアするごとに2小節ずつ増えていき、ビジョン 6-2を終えると曲が完成する仕組みだったというワケ。

また、各ビジョンで救出した住人の数によって、その曲の構成音が変化していたのには気づいた？　誰も助けなくてもメロディラインは演奏されるけど、1～3人でリズム、4～5人でベースラインが追加され、全員助けるとパーカッションとコードが増えて、メロディが重厚になるのだ。


⬆各ビジョンで救出した住人の数がバラ[illegible]ごとに構成音が変わる、チグハグな曲にな[illegible]

phantomile information

3 バルーの塔が完成している!?

phantomile information for repeater

ナハトゥムに勝利したデータのファイルには、VISION CLEARとしるされている。これを呼び出すと、各ビジョンで救出した住人の数が一目瞭然状態の世界マップが表示される。実はこの画面は、自由にビジョンを選んで遊ぶことのできる、ビジョンセレクトモードなのだ。ゲームクリア後のおまけというワケ。

ところで救出すべき住人の数は、、全員で72人だ。もし、ひとりでも欠けていたら、ビジョンセレクトモードからすぐにでも救出に向かおう。72人揃うころには、ビジョン1-1でバルーがせっせと建造していた塔も完成する。そしてバルーの塔はEXTRA ビジョンとして、世界マップにその姿を現すハズだ！　塔の内部については、次のページを参照してね。



⬆一度ゲームをクリアしたデータには、VISION CLEARの文字がしるされる。このファイルを選んでみよう。

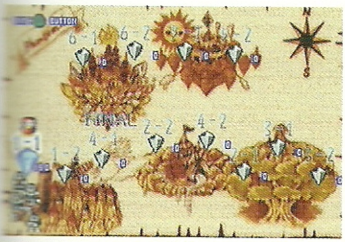


⬆ビジョン 1-1で、月の国へ届かせるんだと、オッサンがせっせと塔を作ってたでしょ？　あれが完成するのだ。

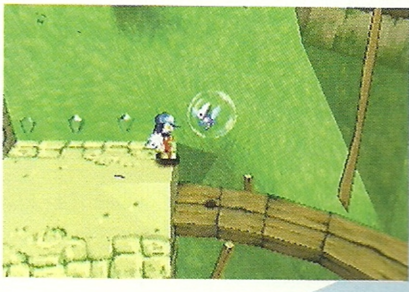
4 夢のかけらが結晶に!?

phantomile information for repeater

ビジョンセレクトの世界マップをよく見ると、各ビジョンごとに、灰色の夢のかけらのようなものが描き込まれている。これは夢の結晶で、はじめは石化しているのだが、各ビジョンで夢のかけらを130個集めると緑色に輝き出す。そして同時に、結晶の上あたりに、そのビジョンを代表する(!?)ファントマイルの生物のマスコットも出現するのだ。わきの数字はかけらの数を表している。また、各ビジョンごとに、最高150個のかけらを集めることができるのだが、それを実現すると結晶は青く輝き出す。



⬆このマップに、13個の夢の結晶を輝かせよう。各キャラのマスコットもいい感じ。



⬅各ビジョンでは、最高150個の夢のかけらを集めることができる。そのためには、鏡の精の活躍が不可欠だ。

EXTRA VISION

冒険を終えて、すべての住人を助けることに成功した人だけがプレイできる。これがエキストラビジョンだ！

クロノア 疾風大作戦 ～バルーの塔～

当分ファントマイルにとどまれそうな予感!!

ファントマイルの冒険、お疲れさま。各ビジョンに6人ずつ、悪夢に取り込まれた住人がいたんだけど、全員救出した？　もし72名救出していれば、ビジョンセレクトにEXTRAの文字があるハズ。全員を救出していなくても、残してきた住人のいるビジョンへセレクトモードから戻ればいい。

EXTRAを選ぶと、なんとビジョン 1-1で、石工のバルーがせっせと建造していた塔の入口に出る。完成した塔の内部には、いままでの冒険で遭遇したことのないような難所がいっぱい！　この作品の開発者ことファントマイルの創造主の話では、本当はクロノアの冒険中に、敵をいっぱい乗り継いでのウルトラC級2段ジャンプなど、いろいろと趣向を凝らした難所を盛り込みたかったのだそうだ。しかし、どんなクロノアにも必ず最後までたどり着いてほしいとの思いから、難しいしかけなどを極力取り除いてしまったのだとか。でも、それではあまりにももったいないし、創造主のフラストレーションもたまるし、クロノアももっとエキサイティングな冒険を望んでいるかもしれない

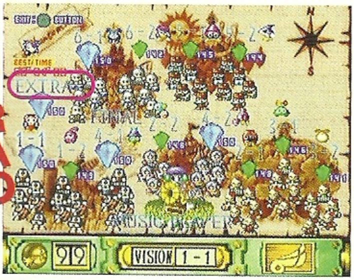


⬆泡のようなもののなかに閉じ込められているのが、ガディ
ウスによって悪夢に取り込まれた住人だ。全員救出しよう

ってことで、バルーに頼み込んで塔の中をこんな風にしたのだとか。

さて、このビジョンでは、クリアまでの時間を競う、タイムトライアルに挑戦できる。現在のナムコ公式記録は2分00秒03だが、1分50秒台も夢ではないという。本文中には2分00秒03を出すための、各マップでの目安を記載しておいた。また、ここでも夢のかけらは、最大150個まで収集できる。いろいろやることが多くて、当分ファントマイルにとどまれそうでしょ？

EXTRAの文字が出現



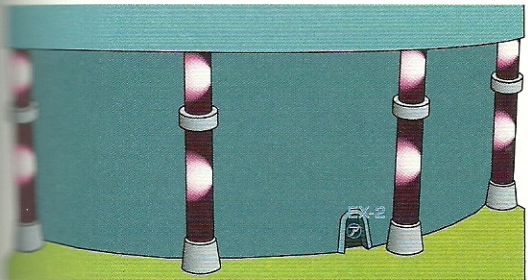
⬆各ビジョンの住人72人を救い出すと、ビジョンセレクトモードの左上に、EXTRAの文字が光り出す。嬉しいねえ。

燃える！タイムトライアル



⬆右上の数字がクリアまでの時間を計測する
自己記録更新に燃えろ！　なお、かけら150個
ジも別途用意されている。

EXTRA VISION



map EX-1



⬅本当にできたんだね〜と、ヒューポーとしみじみしていると……。



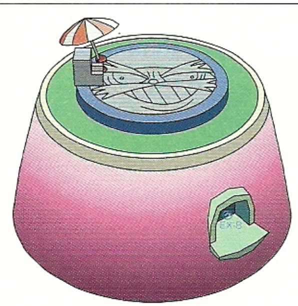
⬅オッサン、空から降ってくるなよな〜。しかし彼もまた、ナハトゥムを倒した名誉ある砲撃手のひとり。

バルーの塔の入口だ

うわー、できあがってるよと感心していると、バルーのおっさんが空から降ってくる。なんでも、塔の頂上に歌姫レフィスをお迎えしているので、立入禁止とのことだ。どうやら、レフィスを救ったクロノアに嫉妬しているらしい。ファントマイル英雄の座は譲るが、レフィスちゃんは譲らないだのなんだのほざいてるぞ。無視して扉をくぐろう。(P168へ)

EXTRA VISION

map EX-9





⬆タイムトライアルのカウンターはここを出た時点でストップ！　あとでセーブすれば記録も残せるのだ。



⬆レフィスとクロノアとヒューポーがなかよく音楽を聞いているなか、なぜバルーはひとりで泣いている!?

バルーの告白タイム!!

ここは塔の頂上で、ゴール地点だ。P177のmap EX-8をクリアしてここへ出ると、バルーがレフィスに、自分の気持ちを告白しようとしていた。塔のあちこちにレフィスの肖像のプレートをつけるほど(気がついた？)レフィスにゾッコンのバルー。果たして、その結果やいかに!?　それはさておき、レフィスはクロノアに、バルーからプレゼントされた蓄音機を見せてくれるぞ。詳しくは、P178参照。



EXTRA VISION

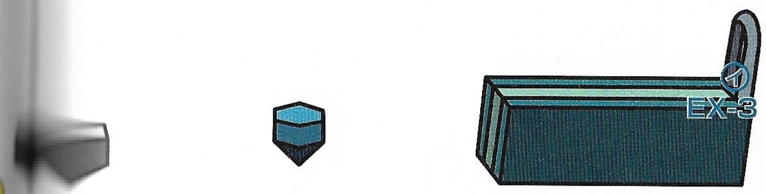
ゲート㋑を出る時点での
目標タイム　00'15"13
かけら累積　0個

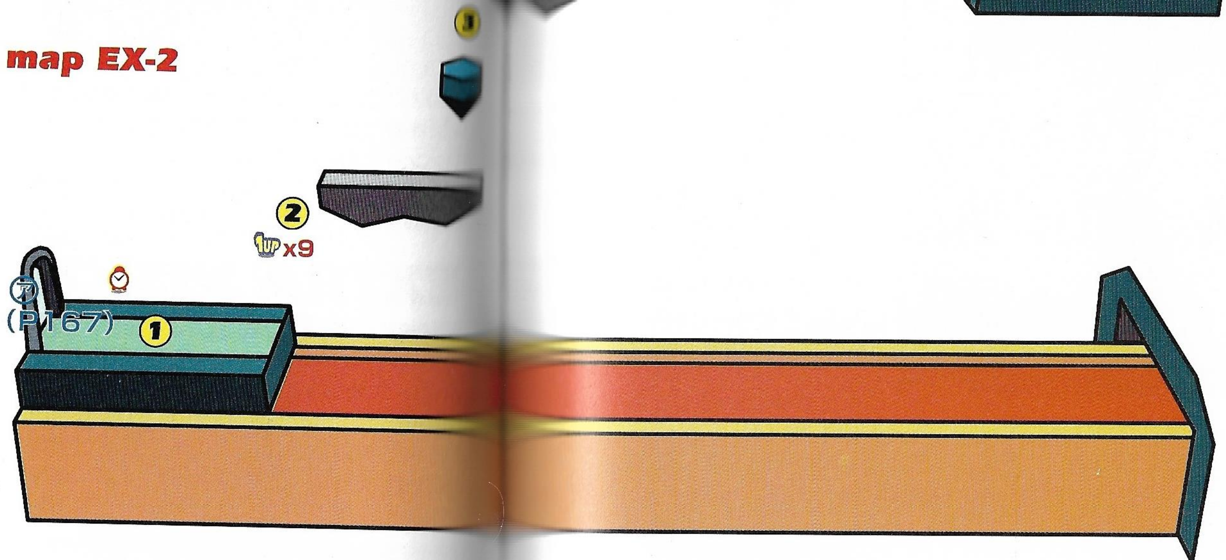
① タイムトライアルに燃えるなら

もし、タイムトライアルに燃えるなら、ただまっしぐらにゴールを目指すのみ！　極力ミスのないプレイとスピードを両立させるのはもちろんのこと、余計なことも避けるよう。この場合の余計なこととは、記憶の置き時計、1UP、夢のかけらなどのアイテムを、わざわざ丁寧に回収しにいくことだ！　ギリギリまでタイムを削り取ろう！　2分0秒台の、あるいはそれを切る好記録も狙えるぞ。
　ちなみに各ビジョンのクリア目標タイムと、夢のかけらの数を左上に載せておいたよ。

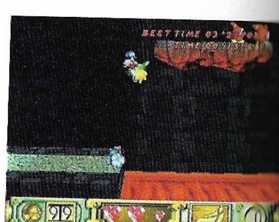


⬆ということで、記録を狙うならここの1UPを全部取ってるヒマなんかない！





② 出ました乗り換え2段ジャンプ



上へ移動するには乗り換え2段ジャンプが必要。といっても、ここでの乗り換え2段は、あらかじめフラムゥを捕まえておいて、1回乗り換えをすればオーケーという、初歩の初歩だ。今後、だんだんスゴイことになっていくので覚悟しといてね。

③ ササルンに気をつけて



小さな足場の周りを、ササルン2体がグルグル回っている。まず、この足場の上にあがるのがやっかいだ。ただの2段ジャンプをすればいいのだが、捕まえたムゥがササルンに触ると、割れちゃうからねえ。左のほうでムゥを捕まえればその心配はないけど、今度はクロノアが着地するときのタイミングをはからないと、ササルンと接触しちゃう。
　上に登ったら登ったで、小刻みなジャンプでササルンをかわし、右から飛んでくるフラムゥを待たなければならない。このビジョンでも、ササルンにはいじめられそうだ。



EXTRA VISION

ゲート㋒を出る時点での
目標タイム　00'15"13
かけら累積　0個

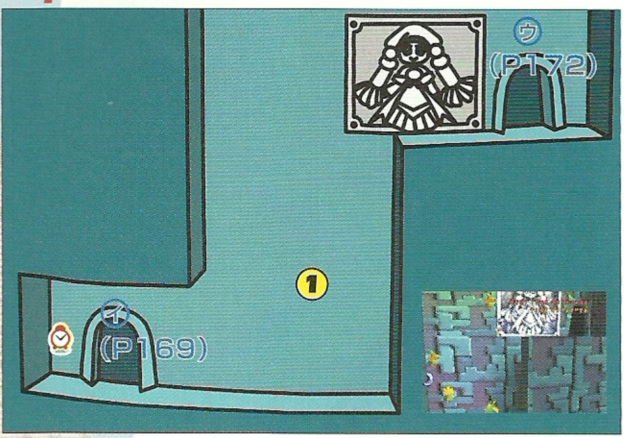
①ウルトラ乗り換えジャンプ

上へたどり着くには、左右2列に並ぶ6匹のフラムゥを次々に乗り継いでの2段ジャンプが必要だ。はじめに列の中央に位置し、右の一番下のフラムゥを捕まえて移動開始。2匹目から左の列のフラムゥに乗り換えるときは、左へ2段ジャンプを。

ただし、丁寧に1匹ずつ計6匹に乗り換えなくともよい。ジャンプの高さとフラムゥの位置によっては、たとえば3匹目から4匹目をとばして5匹目に乗り換えることも可能。また、6匹目を捕まえなくても、5匹目を捕まえての2段ジャンプで、ゲート前へはたどり着ける。

なお、乗り換えるつもりで2段ジャンプしたのに、その先にいるはずのフラムゥが、タイミング悪く上昇していて捕まえれられない、という状況も。そんなときは、はばたきでこらえて、フラムゥがクロノアの位置へくるのを待つテクニックがある。それから、捕まえたフラムゥをうっかり投げちゃったり、思うような2段ジャンプができなかったときにも、はばたきでこらえ、新たなフラムゥが発生するのを待てばいい。実は、はばたきと2段ジャンプの繰り返しで、永久に空中にいることも可能だ。(P172へ)

map EX-3

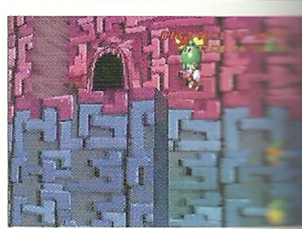


EXTRA VISION
map EX-5

ゲート㋔を出る時点での
目標タイム　00'55"11
かけら累積　95個

③続・ウルトラ乗り換え2段

縦1列にフラムゥが4匹、テットンが2匹並んでいる。乗り換え2段ジャンプをして、5匹目のテットンを捕まえた時点で方向キーを左に入れれば、扉㋔の前にたどり着ける。また、ジャンプの高さとフラムゥの位置によっては、1匹くらいフラムゥを飛ばして乗り換えることも可能だ。(P174へ)



EXTRA VISION

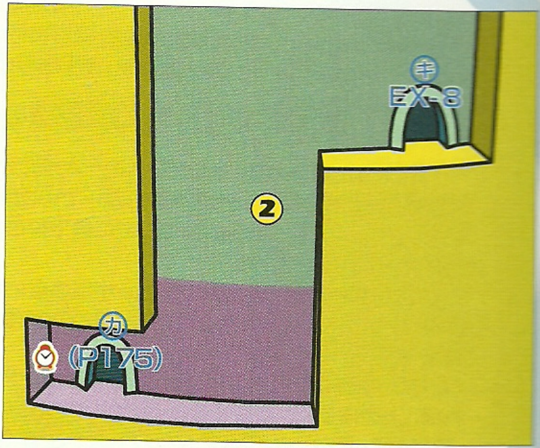
ゲート㊍を出る時点での
目標タイム　01'20"11
かけら累積　123個

② テットンを乗り換え2段

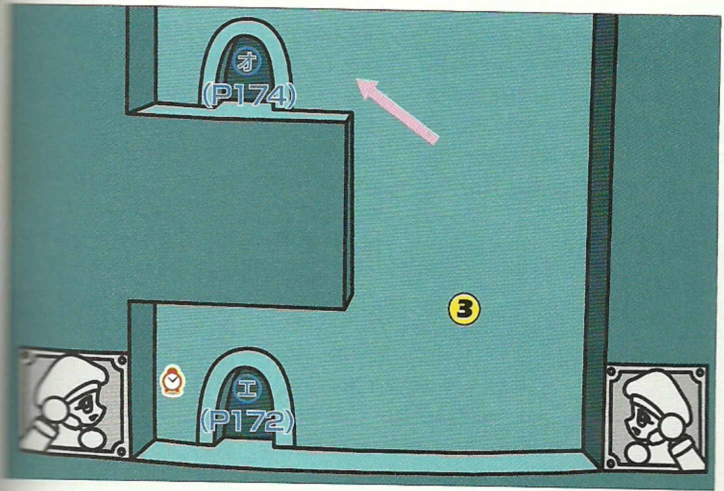
テットンの列の左側に位置して、乗り換え2段で上昇。扱いづらいテットンだが、いろいろやり方はある。これだけ等間隔に並んでいれば、テットンが消えてから次のテットンを捕まえるのだって、そんなに難しくもない。タイミングが合わなければはばたきでこらえればいいのだ。また、消える前にテットンを投げてしまい、次のテットンを捕まえるのはいいが、今回はテットンとテットンの間に投げるのはやめておこう。間に投げたつもりが、次に捕まえるはずのテットンに当たってしまって……という事態を招く。左側や奥などに投げ、その直後に右側を向いてテットンを捕まえるといいだろう。

なお、タイムトライアル中なら、2匹目と4匹目を飛ばし、5匹目で扉㊍の前へたどり着こう。着地する前に5匹目が消えたら、はばたきでこらえて！（P176へ）

map EX-7







map EX-5



EXTRA VISION

ゲート㋓を出る時点での
目標タイム　00'49"75
かけら累積　95個

① タイムトライアルに燃えるなら

記憶の置き時計や1UPを無視するのはもちろん、溶岩地帯の上にズラリと並ぶ夢のかけらも無視！ わき目もふらず、前進、前進！

② 夢のかけら150個取得を目指すなら

ここに並ぶ12の緑のかけらとふたつの青のかけらを回収するには、いったんフラムゥ6匹を乗り継いでの2段ジャンプで、右まで行ってしまおう。そのとき、ついでに最下段のかけらを回収してしまえば、あとでラクだ。

そしてきた道を振り返ると、フラムゥが別の敵に変身する。これらの敵は、もう一度捕まえるとフラムゥに戻り、再度捕まえるとまた変身する。

とくに、中央の2匹はテットンに変身するのだ。コイツを捕まえれば、上のほうのかけらを取れる。右のテットンを捕まえての上昇で1列、テットンが消えてからの下降で左の1列を回収できれば理想的。もし、かけらを全部取れずにテットンが消えてしまった場合などは、何度でもやりなおせばいい。


⬇来た道を振り返ると、フラムゥがテットンなどに姿を変えている。

③ 扱いづらいテットン

縦にならぶフラムゥやテットンを乗り換えての2段ジャンプで上へ移動する。下から2番目のテットンに捕まると、一番上のフラムゥのところまで上昇できるが、テットンが消えるや否や一番上のフラムゥを捕まえるというのが難しく、運よくつかまえたとしても、その後につなげる（左のテットンに乗り換える）のがこれまた至難の業。

そこで、下から3番目のフラムゥと一番上のフラムゥとの間にきたところでテットンを手放し、3番目のフラムゥを捕まえるという地道なやり方をオススメする。

ところで、タイムトライアル中なら、ここにくる前にひと工夫。この手前に、斜めに4匹フラムゥが並んでいるところがある。乗り換えジャンプで右へ移動するのだが、一番右のフラムゥに乗り換えた時点で2段ジャンプはヤメ。フラムゥを捕まえたまま普通のジャンプで右側に乗っかれるのだ。で、そのフラムゥをここまで持ってきて2段ジャンプすれば、一番下のフラムゥを捕まえなくても、テットンに手が届くというワケ。



④ タイムトライアルに燃えるなら

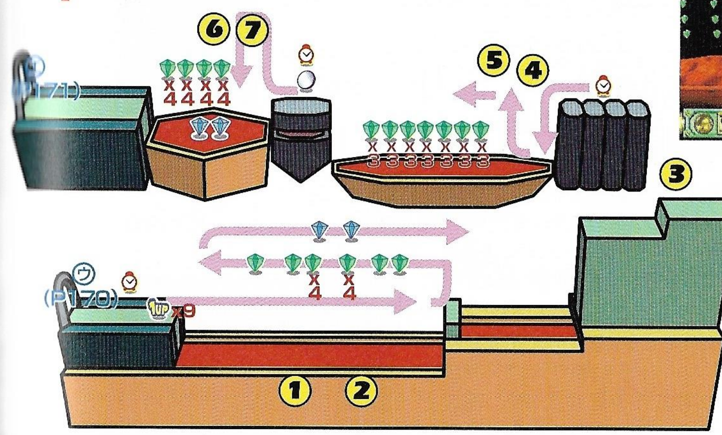
かけらはもちろん無視。敵を捕まえた直後に2段ジャンプをすれば、進行方向の敵の頭上を何匹か飛び越えることも可能で、タイムの節約になるよ。

⑤ 夢のかけら150個取得を目指すなら

ここには緑のかけらが3個ずつ7列並んでいる。最初の1列は、記憶の置き時計の下に出てくるムゥを捕まえたまま飛び降りて回収。一番下のかけらを取った時点でスグに2段ジャンプして、その左のフラムゥを捕まえる。で、そのまま下降して2列目を回収し、一番下のかけらを取るや否や2段ジャンプして、その左のフラムゥを捕まえる。あとはこの繰り返しだ。



map EX-4



⑥ タイムトライアルに燃えるなら

3匹ずつ2列に並ぶフラムゥ。かけらを無視するのなら、それぞれの列の一番下の2匹を乗り継げば、左へ移動できる。（P171へ）

⑦ 夢のかけら150個取得を目指すなら。



縦に4つずつ4列に並ぶ緑のかけらと、青のかけらふたつを、鏡の精に2倍にしてもらわなければならない。

はじめに鏡の精を出現させ、フラムゥの乗り換え2段ジャンプで、一番右の列を回収。上から中央に飛び降りて、右から2番目の列を回収。続いて、左側のフラムゥの乗り換え2段ジャンプで、右から2番目の列を。そして、上から左へ飛び降りて、一番左の列を回収だ。



EXTRA VISION

ゲート㋕を出る時点での
目標タイム　01'10"40
かけら累積　123個

① V字型に敵を乗り継いで



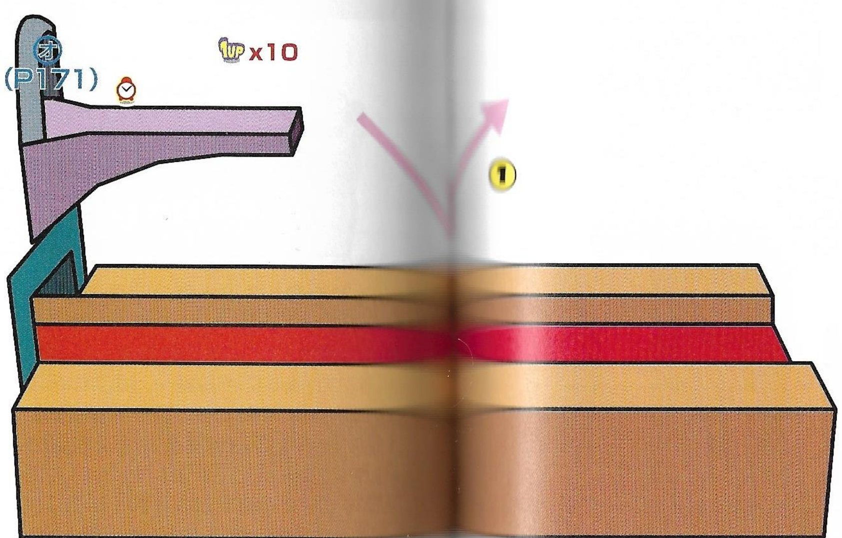


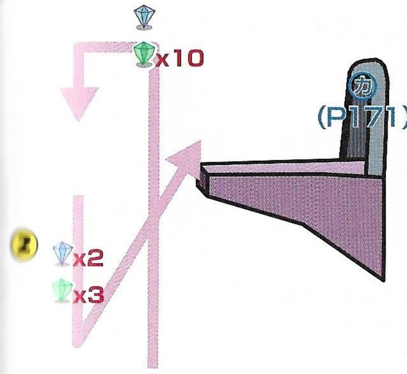
V字型に並ぶ敵を乗り継ぎ乗り継ぎ、2段ジャンプで移動していかなければならない。下は全面溶岩地帯なので、ちょっとひといき入れる間もない。マジかよ！　なんてことも言ってられない。

ミスを恐れるなら、1匹ずつ丁寧に乗り継いでいくこと。はじめにムゥを捕まえながら右へジャンプ。その後2段ジャンプして、1番目のフラムゥに乗り換える。あとは、敵を捕まえては2段ジャンプを繰り返す。少しでも危ないと思ったら、はばたきでこらえたり、ちょっと逆方向に戻ってやり直すことも考えた方がよいかも。

タイムトライアル中なら、最初にムゥを持って飛び降り、下降できるところまで下降してから2段ジャンプ。そうすれば、なるべく下のほうの敵に乗り換えられる。それから、数匹すっとばして乗り換えることだ。

map EX-6





② 夢のかけら150個を目指すなら

V字の終点、一番右上のフラムゥから、2段ジャンプとはばたきで左のテットンを捕まえにいく。捕まえたら、フラムゥの列の下をくぐり抜けてその左へ上昇し、右の列のかけらを回収する。かけらの列の中央付近でテットンが消えてしまうので、その右のフラムゥを捕まえて、乗り換え2段ジャンプでかけらを回収がてら、一番上のテットンを捕まえにいく。そのテットンで上昇して右の列のかけらを全部取り、消えたあとの下降で左の列を回収しよう。

回収し終わったところではばたき、列の一番下のフラムゥを捕まえ、ふたたびフラムゥの列を乗り換え2段ジャンプで上に。一番上のテットンを捕まえたら、方向キーの右を押せば、扉㋕の前にたどり着ける。

なお、タイムトライアル中なら、V字の終点から乗り換えたテットンで左へ行かずに、そのままフラムゥの列を乗り換え２段ジャンプで上昇すればいい。(P171)



EXTRA VISION

ゲートⓀを出る時点での
目標タイム　02'00"26
かけら累積　150個

①タイムトライアルに燃えるなら



クロノアは敵に接触してダメージを受けたりすると、数秒間からだが点滅する。その間は敵と接触してもダメージを受けないし、敵をすり抜けることができる。

これを利用して、ここで大幅にタイムを短縮できる。まず、扉㊥近くのフラムゥを捕まえて2段ジャンプし、右に並ぶフラムゥにワザと接触。からだが点滅している間に、溶岩地帯のすきまを埋めるスピンクルの列を通り抜けてしまうのだ！

これを直接、スピンクルの列に飛び降りて、スピンクルとの接触でやろうとしてもダメ。溶岩地帯にはじきかえされて、即死してしまう。

②まともに行くなら

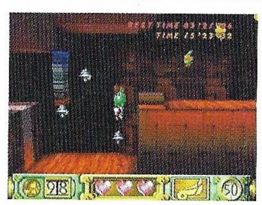


まずは扉㊥付近のフラムゥを捕まえて2段ジャンプし、右の列のフラムゥに乗り換える。

そして、右の列のフラムゥをスピンクルの頭上で乗り換え2段ジャンプして上昇し、上のほうのかけらを取るとともに、スピンクルを倒す。

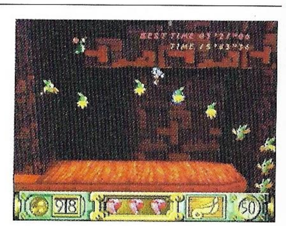
ただし、スピンクルの列は5匹で構成されているのに、フラムゥの列は5匹。最低でも2回ははばたきでこらえて、新しくフラムゥが発生したところを捕まえ、スピンクルに2段ジャンプをお見舞いしよう。

③ありがたいテットン



ここのかけらは、テットンを捕まえたらスグに方向キーの右を押せばうまく取れる。ササルンも勝手にテットンが避けてくれる。

④V字乗り換えを思い出して



ここの乗り換え2段ジャンプは、map EX-6でのV字乗り換え2段を思い出して。あの要領でオーケーだ。タイミングがあわなかったり、ジャンプの距離が十分でない場合には、はばたきでこらえたり、はばたきながら前方のキーを押したり、ちょっと引き返したりしてしのぐことを忘れないで。

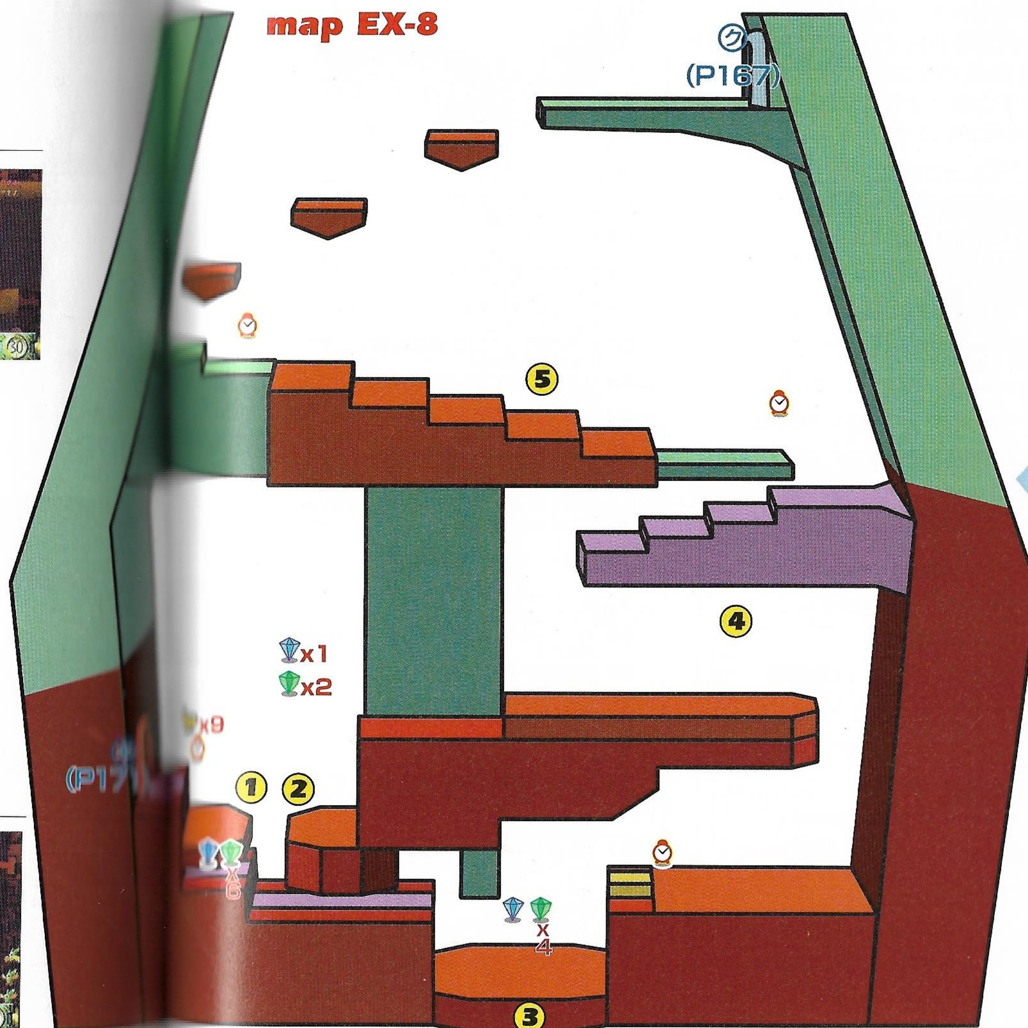
EXTRA VISION

Klonoa door to phantomile

⑤最後までジャマなササルン



階段最初のササルンをかわすには、ササルン右のフラムゥを捕まえ、ササルンの頭上へ2段ジャンプし、そこではばたいたりしながら左を向き、ササルン左のフラムゥを捕まえて、ムゥボゥの乗り物めがけて2段ジャンプ！　飛距離が足りなければはばたきだ。



歌姫

歌姫 レフィスのおくりもの

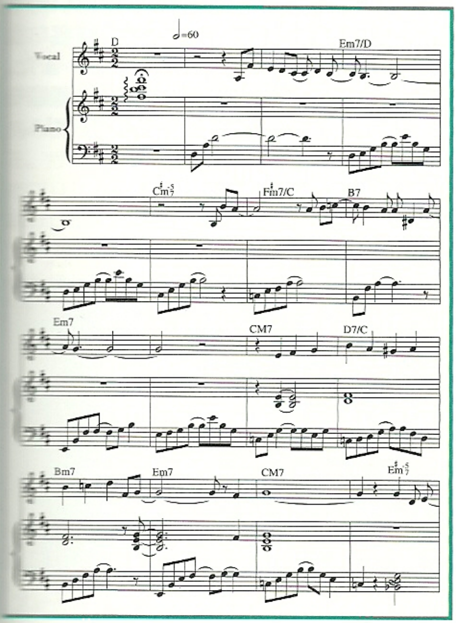
バルーの塔の頂上に登ると、歌姫レフィスがバルーから贈られたという蓄音機を見せてくれる。その後レフィスは、蓄音機をミュージックプレイヤーとして世界マップ上に出現させ、自由に使わせてくれるのだ。ミュージックプレイヤーでは、ファントマイルに流れていた懐かしい全44曲を呼び出すことができる。曲名は英語だが、レフィスに邦題を教えてもらったので下に紹介する。また、"再生の歌"の楽譜ももらったので、右に掲載しておく。

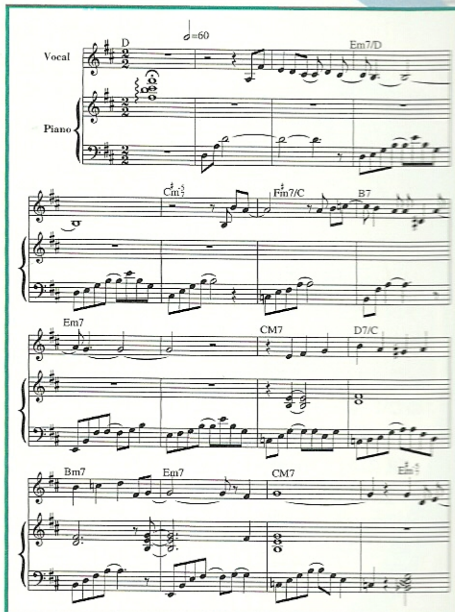


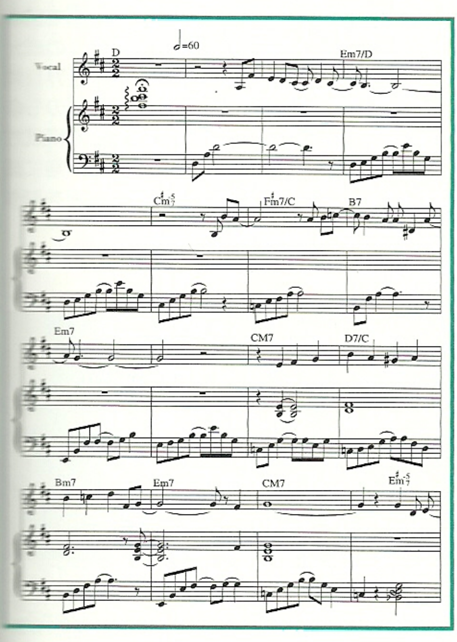
Klonoa Song Titles
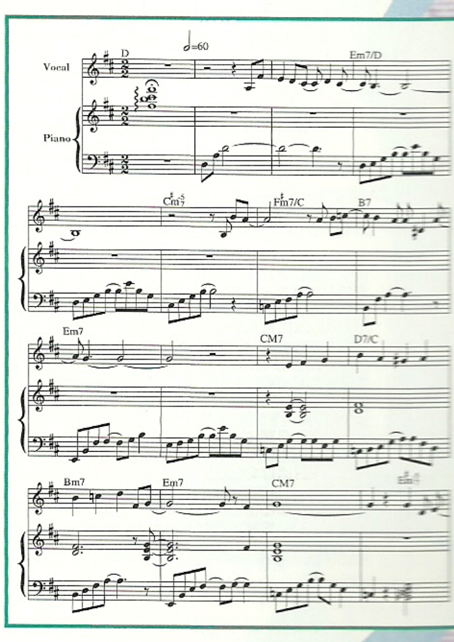
1 INQUISITIVE WALTZ
おしえてのワルツ
2 THE WINDMILL SONG
風車のうた
3 MINE OF LIGHTS
光の採掘場
4 THE RONGO LANGO
ロンゴランゴ
5 GHADIOUS APPEARS
ガディウス登場
6 GRANDPA'S CHAIR
おんじのイス
7 SAD FOREST DRUM
かなしい森のリズム
8 MELANCHOLY SOLDIER
兵隊の憂うつ
9 JUGPOT FALLS
ジャグポットの滝
10 WEEPING KARAL
泣き虫カラル
11 MAD SEADOPH BLUES
シードフ・ブルース
12 CURSED PAMELA
呪われたパメラ
13 JOKER MOOD
ジョーカーな雰囲気
14 JUGPOT KING SPEAKS
ジャグポット王は語る
15 FORLOCK TWIST
森の木にまわれ
16 TRUCK A GO GO
トロッコでゴー
17 COUNT THREE
3つかぞえて
18 BEATS FROM ABOVE
空から撃て
19 GRANNY'S WORD
おばばの言葉
20 I SEE...
なるほど……
21 THE RUIN'S AIR
いにしえの空気
22 BLUE CAVE ECHO
洞窟のひびき
23 JOKER'S MOVE
ジョーカー暗躍
24 BALADIUM'S DRIVE
バラディウム進撃
25 RED HEAT CORONIA
熱いぜコロニア
26 NEVERTHELESS
それでもぼくらは
27 DAWN OVER DAWN
夜明けから夜明け
28 DARK INTO DARK
闇また闇
29 OUT OF TIME
時のそとがわで
30 NO JOKES AROUND
もう冗談はおわり
31 FACADE
かりそめの姿
32 BLADE
やいば
33 UNTAMED HEART
抑えきれないこころ
34 DIFFICULT TO SAY
いまは言えない
35 THE CLOSING ENCOUNTER
決戦前夜
36 QUIET CHOIR
静かなコーラス
37 NIGHTMARE'S ON
悪夢が動きだす
38 WHEEL OF WOE
わざわいの車輪
39 THE INSTRUMENTALITY
ぼくらはみんなのために
40 RAPID EYES INSIDE
内なる眼との戦い
41 THE RING
指輪の意味
42 RESURRECTION
再生の歌
43 THE TOWER OF BALUE
バルーの塔
44 THANKFUL SUITE
ありがとう組曲

再生の歌　-RESURRECTION-









ファントマイル

3000年の歴史
～ファントマイル創造の記録～

もし、ファントマイルにくることがはじめてではないのなら、歴史に触れる旅はいかが？ファントマイルには、有名な風の王国跡をはじめ、昔をしのばせる遺跡が数多く現存する。また、先の冒険でファントマイルを救った、異の夢についての歴史的考察もはじまったという。ということは、自分探しの旅になるかもしれない。

1 4つの国が助け合う世界

phantomile history

3000年前のファントマイルには、風の国ブリーガル、木の国フォーロック、水の国ジャグポット、月の国クレスの4つの王国があった。現在でも似たようなコミュニティがあるが、国として姿をとどめているのは、水と月の国のみである。また、風の国は現在の風の村の位置(ビジョン 1-1)ではなく、風の王国跡(ビジョン 4-1)にあった。同様に、水の国も別の場所(ビジョン 4-2)に位置していた。

各国の関係は非常に良好で、水の国は無限にわき出る水を、木の国はその水に育まれた木々の果実や資材を、風の国は風力と石の加工技術とを、現在も各国に提供しあっている。

月の国は、この4ヵ国のなかでも特別の存在で、ファントマイルという世界自体を形作る役割を担っている。月の国では、人々が眠りについたときに見る夢の一部を、夢のエネルギーとして回収し、それを夢のプリズムによって7つの成分に分解している。ファントマイルの世界自体と、ファントマイルに存在するすべてのものとは、この成分の組み合わせによって構成されているのである。プリズムからは、常に成分が照射され、世界とすべての存在とを形作っている。

世界を形作る夢のプリズム



⬆月の国クレス(ビジョン6-2)をふたたび訪れたなら、夢のプリズムに注目してみよう。これがすべての世界の源なのである。

風の王国ブリーガル



⬆風の村ブリーガルは、かつて王国であった。風の王国跡(ビジョン 4-1)に、そのなごりが残っている。遺跡は出入り自由だ。

水の国ジャグポット



⬆現在も王国である水の国ジャグポットだが、300年前には、巨大魚の水置き場(ビジョン4-2)に位置していたといわれる。

the phantomile history

2 クレス10日間戦争にはじまる戦乱期

phantomile history

平和なファントマイルに異変が起きたのは、月の国クレスで起きた謀反がきっかけである。ガディウスと名乗る男とその一族が、夢のプリズムを自由に操ることにより、世界を掌握したいとの野心を抱き、月の国を制圧した。しかし、月の国をのぞく3ヵ国が連合軍を結成して、ガディウスの一族に立ち向かい、ガディウスは月の国からの徹底を余儀なくされた。これが、クレス10日間戦争である。

だが、ガディウスはあきらめず、その後いく度となく連合軍に戦いを挑んだ。しかし、ブリーガルの決戦において、その戦いは一応の決着を見ることになる。飛空艇でブリーガルに攻め込んだガディウス軍に対し、連合軍は空翔ぶ巨大魚をもって応戦、ガディウス軍を打ち破ったのである。

その後連合軍は、水の国の聖なる水を凍らせることでガディウスを封じ込め、戦いは終結した。が、決戦場となった風の国や水の国は荒れ果て、多くの兵士たちが帰らぬ人となった。

さて、連合軍の兵士たちを背中に乗せて活躍した巨大魚だが、この戦いでほぼ絶滅し、現在では水の国のパメラとカラルが生き残るのみである。旧水の国跡(ビジョン4-2)でその化石を見ることができるが、当時の巨大魚は現存するものの数倍もの大きさであったと推測されている。

巨大魚の化石が眠る



⬆旧水の国跡には、戦いに傷ついた空翔ぶ巨大魚たちの化石が眠っている(ビジョン4-2)。神秘的な光景である。

ガディウス軍の飛空艇



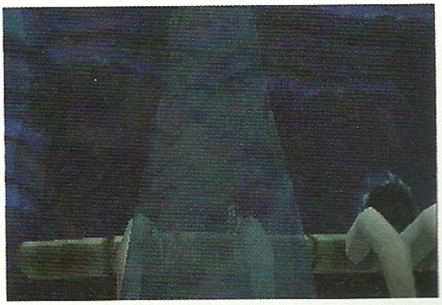
➡ガディウス軍の飛空挺も保存されていたらしく、修復されて復讐戦で活躍した。ジョーカーが乗りこなしたそうだぞ。

勇敢な兵士たちの墓標



⬆ブリーガルの決戦で戦場となった風の王国跡には、戦士した兵士の墓標がある(ビジョン 4-1)。さまよう霊魂も目撃されている。

ガディウスが封じ込められた氷柱



⬆ガディウスが封じ込められた場所は、今となっては定かではないが、旧水の国跡にある氷柱ではないかといわれている(ビジョン 4-2)。

3 平和を取り戻すために

phantomile history

その戦いのあと、4ヵ国の王が集まり、クレス会談が開かれた。話し合いの結果、ふたたびこのようなことが起こらぬようにと、月の国を人の目のつかないところに封印することとなった。

そして月の国の封印を管理するために、太陽の神殿コロニアが建設され、数人の神官がおかれた。これ以降、月の国から世界に供給されていたものの一部の製造を、太陽の神殿が請け負うこととなった。夢のかけらや、記憶の置き時計、人々の傷を癒すアイテムなどである。

さらに封印を解く方法は、3ヵ国の王たちに、それぞれ部分的に伝承された。

太陽の神殿コロニア



↑比較的新しい建造物。月の国のアイテムの製造所としての機能は、ここに移されている。

風の王国跡の壁画の数々



↑封印の伝承は、風の王国跡入口に壁画として残っている。また、異の夢の来訪を予言した壁画もある(ビジョン 4-1)。

4 そして"クロノア"が選ばれた

after 3000 years in phantomile

その後、それぞれの国が現在の位置で再建されたが、ブリーガルとフォーロックは国として復興するまでには至らず、自治区となっている。

そして戦いの3000年後、世界の夢のバランスが崩れ、太陽の神殿が36000メルク降下する事態が発生。そのため、世界の気温が2ミルド上昇し、ガディウスを封じ込めた氷柱が溶けて、先の復讐戦がはじまった。

これを察知した月の国の王子ヒューポーは、精霊となってリングに宿り、風の村の長じっちゃんを訪れた。そしてふたりは、この世界の人々を悪夢に取り込んでしまうガディウスに対抗できる、ここことは違う現実で違う夢を見る人物を探しはじめたのだった。

与えられた偽りの記憶



↑この思い出のムービーを見た瞬間から、あなたはゲームの中のファントマイルという世界に召喚されていたのだ。

ファントマイル語旅行会話

現実の世界と同様、ファントマイルでも、地域ごとにまったく異なる独自の言語が発達している。ところがファントマイルでは、異なる言語を話す人同士が会話するときでも、それぞれ自分の言語を用いる。それでいて、通訳なしでも問題なく通じるである。ということで、言語など学ぶ必要はなさそうだが、まあ礼儀として旅行会話程度はおさらいしておこう。

○風の村ブリーガル地方の言葉

ワフゥ【わふぅ】

あらゆる状況で使えるオールマイティな言葉。①肯定を意味する返事。うん。②質問。なに？　なんだって？　（語尾を上げる発音に注意。ワフィ？　ワッフゥ？　と語尾が変化する場合も）③怒りや否定の表現。いやだ。④よいしょ、ヤッホーなどのかけ声。⑤ため息をつくときの言葉。⑥驚きの表現。ワヒャアと語尾が変化する場合も。

まにゃ【まにゃ】

ワフゥと同様、いろいろな場面で使える言葉。①叫び声。高いところから転落するときなどの絶叫。痛みを感じたときに思わずあげる声。②悲しみの表現。③意外だ。用例：「まにゃ！」そんな！　④疑問、質問。なぜ、どうして。（語尾を上げる発音に注意）⑤強い否定。⑥ショックを受けたときや、驚いたときに使う表現。

ふにゅう【ふにゅう】

①悲しみ、寂しさを表す言葉。②あきれた返事。用例：「ふ、ふにゅ……」は、はあ……。③疑問、質問。相手の言葉を聞き返すときに用いられる言葉。【参考】ふにゃっ：痛みを感じたときに思わずあげる声。ふにゃ：驚きを表す表現の一種。ふにょぉ、ほにょぉ：悲しみ、寂しさを表す言葉。ふにぃーっ：激しい怒りを示す叫び声。

ラ・ドゥ【ら・どぅ】

うん、はい、分かったなどの意味。決心を必要とするような強い肯定や、相手への同意を表すときに使われることが多い。【類語】るっぷ：ラ・ドゥよりも気軽な肯定の気持ちを表すときに使われることが多い。あいづちをうつときにも使われる。わふらどぅ：ワフゥとラドゥが合わさってできた言葉。うん分かった、の意味。

ふぃあ【ふぃあ】

人称代名詞一人称単数主格。私は、私が。私。　用例：「ふぃあ　クロア」ボクはクロノアです。「ふぃーらふう　クロア」ボクは風の村のクロノアです。【参考】ふぃある：人称代名詞一人称複数主格。ふぃあの複数形。我々(は、が)、私たち(は、が)。用例：「ふぃある、とぅらるぅ……」ボクたちはこのへんで……。

トゥラッパ【とぅらっぱ】

感謝の気持ちを示す言葉。ありがとう。（ファントマイルでは、ていねいに発声するよりも元気よく発声したほうが、感謝の気持ちが相手に伝わるとされているので注意）【類語】ワフゥ：まごころをこめて発声すると、ありがとうの意味でも使える。【参考】れこばにむぅ：感謝の言葉に対する返事。どういたしまして、の意味。

ルプルドゥー【るぷるどぅー】

①レッツゴー、出発だ。　用例：「ヒューポー、ルプルドゥー！」ヒューポー、さあ行こう。②いってきます、行くよなど、自分がどこかへ行くことをだれかに伝える言葉。【参考】るぷらむぅ：行かない、行くものかなど、どこかへ行くことを否定するときに用いられる表現。るぷるふぅ：道をたずねるときなどに使われる言葉。

そのほかの基礎会話

ふぁるどぅ：相手の容態、ようす、気持ちなどを気遣う言葉。大丈夫？　しっかりして。ぱらみゅー：謝罪の言葉。ごめんなさい　ふぁるてまにゅう：やってみよう。ふぁるとぅ：ところで。るぷぱらみゅー：無理に話さないで。わにトゥーラッフィ：きっと間に合う。ラフィマニュー：（日食が終わり）明るくなったとき。

そのほかの名詞、固有名詞

クロア：クロノア。ヒューポ：ヒューポー。レフィ：歌姫レフィス。ガディ：闇の帝王ガディウス。　ジャーク：ジョーカー。ジッチー：じっちゃん。フォロク：木の村フォーロックの村人のこと。パメッ：巨大魚パメラ。ペンダント：クレス。らみゅう：滝の。用例：「らみゅう　ふわあ　わりゅう」滝が逆に流れている。



○月の国クレス地方の言葉

ヒューポー【ひゅーぽー】

風の村のワフゥ同様、いろいろな場面で使えるオールマイティな言葉。下に記した用法以外でも使え、話し手の意志次第で、状況に即した新たな意味を持たせることも可能。①月の国クレスの王子の名前。②うん、はいなど、肯定を表す返事。③疑問に思ったときや、質問するときなどに使う言葉。(語尾を上げる発音に注意。)

ヒュッポー！【ひゅっぽー！】

レッツゴー、さあ出かけようの意味で使われる。友人に対して使うような、カジュアルな言葉。風の村のルプルドゥーにあたる表現である。(ヒューポーなどのほかの月の国の言葉と極めて混同されやすいので、歯切れよく、元気に、思いを込めて発声すること。)用例:「ヒュッポー!　クロア」クロノア、行ってみようよ!

ヒューポッ【ひゅーぽっ】

挨拶の言葉。おはよう、こんにちは、やあ、といったニュアンスである。月の国地方の言葉は聞き取りが難しく、慣れないうちはすべてヒュポヒュピと繰り返し言ってるだけの似たような文章に聞こえてしまうので、まずはこの挨拶を覚え、これをきっかけに会話の輪のなかに入って、ヒアリング力を強化するのがいいだろう。

ヒュピ【ひゅぴ】

人称代名詞一人称単数主格。私は、私が、私。　用例:「ヒュピ　ヒューポッ」ボクはヒューポーです。【参考】ピィク:人称代名詞二人称単数主格、または所有格。あなたは、あなたが、あなたの、あなた。用例:「ヒュピヒューポ、ピィク　ファンポピュー」帰るときがきたんだ、キミのファントマイルへ。

そのほかの基礎会話

ヒューピィッ:かけ声。リングのなかから飛び出すときなどに使われる。ヒューピィクピィー:木の村の言葉を、月の国の住人が話そうとすると、こうなる。ヒュポ、ヒュピィ、ヒュポピィ、ポピィ、ピポピィ、ピポッ、ピィ:疑問を感じたとき、質問をするときに使われる言葉。(疑問符をともなう。語尾を上げる発音に注意。)

そのほかの名詞、固有名詞

クロア、クプゥ:クロノアのこと。レピィ:歌姫レフィス。ヒュピトゥプ:ナハトゥムのこと。ヒッピポッピ:水の国ジャグポットを示す。ヒューポッピ:木の村フォーロックのこと。マピィ、マーム:自分の母親を呼ぶときに用いる言葉。ファンポピュー:ファントマイル。ヒュピィー:悪夢のエネルギーのこと。



○木の村フォーロック地方の言葉



チーチクパー【ちーちくぱー】

風の村のワフゥ、月の国のヒューポーと同じく、広い範囲で使えるオールマイティな言葉。(怒っているような調子で発音されるが、他意はないので、誤解のないよう注意が必要)①やあ、おはよう、こんにちはなどの挨拶。②さようなら、さらばなどの意味の挨拶。【参考】ヒューピィクピィー:月の国の住人による木の村語。

プンコラ【ぷんこら】

①よいしょ、それっ、やあーっといった、気合いの入ったかけ声の一種。動作をおこすときに、自然に上がる声。②呪術的意味合いを持つ言葉。あるいは扉を開けるときに開けごまと念じるのと同じ種類の、儀礼的慣習的なおまじないや呪文(人を驚かせるような調子で発声されるが、他意はないので、誤解のないよう注意が必要)



ポンツクピー【ぽんつくぴー】

プンコラの類語。①よいしょ、それっ、やあーっといった、気合いの入ったかけ声の一種。動作をおこすときに、自然に上がる声。②呪術的意味合いを持つ言葉。あるいは扉を開けるときに開けごまと念じるのと同じ種類の、儀礼的なおまじないや呪文(怒ったような調子で発声されるが、他意はないので、誤解のないよう注意)

インタビュー・設定資料集

ファントマイルという宇宙が
また
その宇宙に展開される世界や生命体が
どのような人たちの手で
いかにして創られていったのか。
その貴重な記録がこのたび
この現実世界で発掘され
ここに収録することができた。
これらの記録からは
ファントマイルを形作る
夢のエネルギーの正体が
おぼろげながら見えてくる。
そこにあなたの夢のエネルギーを加えれば
ファントマイルの本質が見えてくる。



風のクロノア

創造主たちの声

夢のエネルギーを使って舞台を形作り、そこに住む人々を生み、そこにある風景を描き、音を奏で、そして万物の法則を創り出した人々。そんなファントマイルの創造主たちは、扉のこちら側の現実にいて、『風のクロノア』開発スタッフと呼ばれ親しまれている。そしてこのたびそのスタッフたちから、開発中の思い出や開発を終えての感想、『風のクロノア』に対する思いなどの声が寄せられた。

吉沢 秀雄

この作品は私がメイン企画を担当した、ちょうど10本目の記念すべき作品だったので、気合いの入れ方は半端じゃなかった。それだけに、完成したときはホントに嬉しかった。10本目にして最高のものができたと思ってます。夢じゃなかったんだ。

小林　毅

EXTRA VISIONで一度は遊んでもらえたでしょうか？ クロノア本編をクリアできた方でしたら、かなり楽しめると思いますので、是非腕試ししてみてください。また、EXTRAで夢のかけらを150個集めたあとは、パペットディスプレイをスキップしてはダメです。大事なものを見逃しちゃいますよ～。

岩﨑拓矢

「ロープレはやるけど、アクションはちょっとね～」とか言ってるこどもや、「絵本は大好きでしたが、ゲームは興味ないですな」とか言ってるおとなのみなさん！ このゲームは要注目です。

一柳 宏之

敵を使った2段ジャンプで、ずっと空中に滞空し続ける。これの練習には、VISION 4-1の遺跡の外で、フライングムゥが4匹いるところが便利ですよ。地面に足をつけることなく、100回2段ジャンプすることができたら……どこか遠い空の下で、僕が「すごい！」と思ってあげます。

荒井 佳彦

クロノアを描くのは難しいんです。絵描き屋さんからは「描けない」と文句言われるし、自分で描いても似てないと言われるし……いやいや、描かれた数だけ、そのとき、その人、それぞれのクロノアがいるんでしょう。もともとクロノアはプレイヤー自身。試しに描いてみてください。それがいまのあなた、あなた自身のクロノアってコトなんですから。と、無理矢理自分を納得させておく。

羽藤　嘉一

EXTRA VISIONのタイムトライアルで、トップになるため日々精進中。ところで、VISION 6-2で赤い流星を見つけたらラッキー！　願い事は3つまで。

田名網 英樹

本作品は夢の世界が舞台なので、理屈が通じない“変キャラ”を描きまくりました。総勢50体もの変キャラを生み出せたのは、コンピュータの電磁波のおかげです。嘘です。

富永 美香

背景モデルを担当しました。大変だった～。旅行に行ってのんびりするぞーっ！

三谷 秀幸

楽しんでいただけたでしょうか？　試行錯誤を繰り返し、よいものを創ろうと努力した結果が『風のクロノア』となりました。いろいろと勉強不足な点もあり、自分的には100点満点にはならなかったけど、楽しいゲームに仕上がったと思います。是非みなさんで楽しんでください。

寺本 秀雄

シードフ王がおさめる水の国ジャグポットには、クロノアにびっくりしてうっかり滝のなかにおっこち、プカプカ流されていっちゃうへっぽこなムゥが1匹います。プカプカ。どこにいるのか捜してみてね！（ヒント：どこかの出入り口の近く。）

岡野　学

私が担当したのは、エンディングムービーのヒューポーの表情のモデルとモーション、月の国の大広間、飛び交う光球などです。エンディングのグラフィックテーマは感情表現だったので、泣いたり笑ったり歌ったりするキャラクターの表現に、とても苦労しました。

由水　桂

私はCGムービーを担当しました。制作にあたり、その量と技術的な難しさに悩まされましたが、クロノアやヒューポーの楽しいアクションや、夢のなかのような背景描写は、私にとって挑戦しがいのあるたいへん有意義なものでした。あなたがこのムービーから少しでもファントマイルを感じてくれたなら幸いです。

金子 晃也

記念すべき2本目です。2002年に出る予定の『クロノア3　ー伝説の神殿ー』が出たら、ボスを担当したいです。

中澤 晃子

毎日、クロノアやヒューポーを転ばせたり、走らせたりしていました。開発中はフロアのあちこちで、意味不明のファントマイル語(?)が飛び交っててておかしかったです。私は、作業中にダメージを受けると「ふにょ～」とかいってました。

篠﨑 香織

みんな、バルーの塔の最上階で、レフィスちゃんには会えましたか？　まだの人は、がんばってレフィスちゃんに会ってね！　きっと、いいことあるよ。じゃあ、またどこかで会おうね。ふぉあ　ゆあ　ふぁんとまいる……。

和田 史郎

クロノアが戦うボスは皆とても個性的で面白いよ。ジョーカーの変身、どこがどう変わっているのか分かる人は、とても偉い!

高山 稔

クロノアとザコ敵の動きのプログラムを担当しました。思い入れのあるキャラは、やっぱりムゥですね。ザコ敵のなかでは、一番いい味が出ていると思います。すごく弱いけど……。

當間 知明

『風のクロノア』では、こまごまといろんなことさせてもらいました。そのなかでひとつだけオススメするなら、VISION 2-2の洞窟。たまにはココで涼むのも一興かな～、っていまは冬なんだけどね。ちょうどフィールドの環境音やCDの実験をした最初の場所でもあり、個人的な思い入れも強いです。さあってと、今シーズンはガンガン滑るぞー!

中村 隆徳

オッス! オラ、中P。パペットディスプレイを作ったのは俺様だー! パペットディスプレイのなかで1か所だけ、あることをすると普段と違うセリフが聞ける場所があるんだよねー。暇な人はそれを探してみてはいかがかな?

※注 パペットディスプレイ：キャラクターたちによるセリフのやり取りによって進行していくイベントのこと。たとえば、ボス戦の前に挿入されている、クロノアとジョーカーたちとのやり取りなど。

前田 浩一朗

私はこのプロジェクトに後半から参加しました。短期間でしたが、楽しかったです。

中野 健児

ナムコひさびさのオリジナルアクションゲームということもあり、ほとんどゼロからの立ち上げにとても苦労しました。2Dと3Dの融合、毎秒60フレームの操作感、練り込んだギミック、超美麗な画面特殊効果。とにかく細かいとこまでこだわりを持ち、最後の最後まで楽しんでいただけるものを作りました。

瀧下 直樹

VISION 2～6までのボス面を制作しました。つまり、クロノアがファントマイルを救うのを阻止するために、ガディウスの手先としてがんばったわけなんですが、いかがだったでしょうか? かなり好き勝手やらしてもらって、楽しかったです。しかし、うどんはやっぱり讃岐やな。

村上 亜矢子

FINAL VISIONを担当しました。ラスボスと手下のムゥたち、ちょっとサイケでイカツくて、意地悪するフリしていても、根は優しいいい子たちです。どうか仲良くしてやってくださいね。

岡野 義明

『風のクロノア』には、おもにエフェクトのヘルパーとして携わりました。あ、あと後半はCD番長でしたな。いやーしかし、いままで関わった作品はボツの連続で、もしクロノアも出なかったら、これはもうなんか別の才能だよなぁと思うところでした。発売できてほんと一によかった、よかった。

中川　淳

EXTRA VISIONのタイムトライアルで、トップになるため日々精進中。ところで、VISION 6-2で赤い流星を見つけたらラッキー！　願い事は3つまで。

小沢 純子

うーん、長かった。いままでで一番長い開発期間でした。ゲームを作っている間に私は妊婦になり、母になり、子供はもう独り立ち(？)するまでに成長しました。いま、子供とはクロノア語でおしゃべりできる間柄です。

井村 絵里子

今回は長くて辛い道のりだったっス～[illegible]。でも、苦労した分、いい曲いっぱい作っただすよーん(自画自賛)。というわけで、ご感想、ファンレター、プレゼントなどなどお待ちしておりまする。よろしくね。

柿埜 嘉奈子

ふぅ、やっとできました。担当したのは、おもに木の村と太陽の神殿のBGMと効果音、それにCGムービーの音など、そのほかいろいろ。一番大変だったのが、CGムービーの効果音。音を作るために使った材料は、割りばし、エプロン、ベビースターラーメン、ビンタ、ヒゲ……などなど。さて、これらは何の音になったのでしょう？

中西 哲一

なんかクロノアの世界って不思議だ。なんでみんな違う言葉で会話しているのに話が通じるのぉ？　しかも訳わからんことしゃべるし。まったくぅ……。日本語で話せよぉ！(by匿名希望の音屋さん)

高橋 弘太

BGM数曲と、ヒューポー、ガディウス、シードフなどのパペットを担当しました。パペットのセリフを考えるのがたいへんでした。

柴野 浩美

VISION 4-2でじっちゃんの家が爆破されるところのBGMと、6-2でガディウスと対決する場面のBGMの2曲を担当しました。1カ月弱で2曲を仕上げるというスケジュールは、動作緩慢な私にとっては自分の作業ペースを大きく上回るものであったため、終電に間に合わなくなって作業場にイスを並べて寝ることもありました。

大久保 博

お手伝いでナハトゥムのBGMを担当させてもらいました。いやぁ、こんなに音に凝ったゲームって、なかなか無いぞよ。BGMや効果音の多さったら、すごい！　ぜひ、よい音環境でプレイすべし。

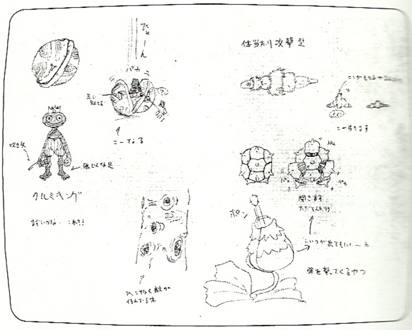
辰田 朋子

なにか悲しいことがあったときに、音楽を聴いて元気が出たりすることってありますよね。歌姫の歌声にもそんな不思議なあたたかいパワーがあるんだろうな、と想像しました。ナタリー歌姫さん(企画)の歌声をお聴きください。

ファントマイル創造の記録

いかにしてファントマイルは創られたか？

このたび、ファントマイルの創造主たちの手によって書き残されていた、ファントマイル創造の記録が発見された。創造主の夢見る力によってファントマイルという宇宙が発生した瞬間を描きとどめたものや、世界各地の設計図、さまざまな生物が生まれたときの記録など、その量は膨大で、今世紀最大の発見ではないかと言われている。そのなかから、とくに資料的価値が高いと判断される記録を厳選して、一般に公開することとなった。これらを鑑賞し、歴史の目撃者となられたし。



⬆記録の一部。デザイン集、設定資料集などと呼ばれているものだ。創造主の夢見る力によって、ファントマイルという世界が形作られていったのがよく分かる。

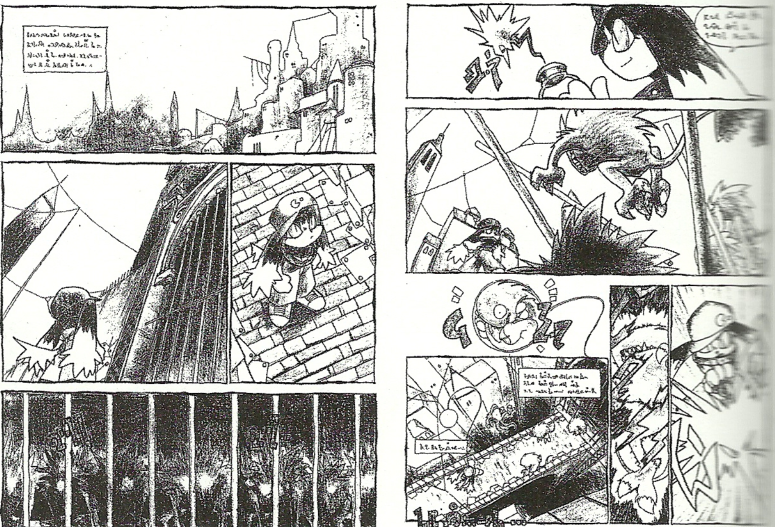
what's fantomile?

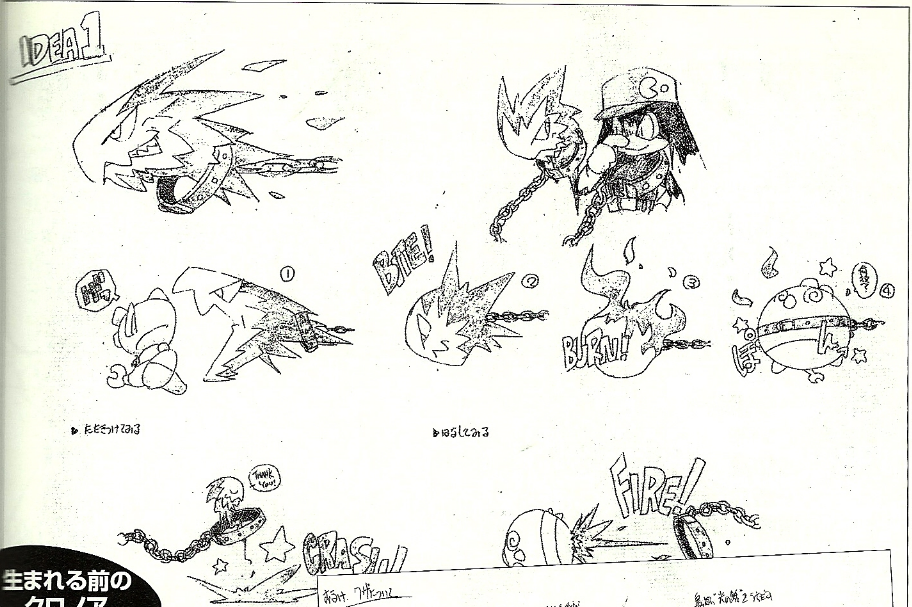
ファントマイルとクロノアの胎動

はじめにお目にかけたいものは、ファントマイルという宇宙が発生した瞬間の記録と、クロノアという特別の存在が、ファントマイルという宇宙のなかでとる姿形、キャラクター性を定めた文書である。すべてのはじまりは、創造主たちの住むナムコという世界で、「敵をふくらませるゲームの主人公キャラクター」というキーワードによって集められた、数々のアイデアと夢であった。

クロノア誕生前夜

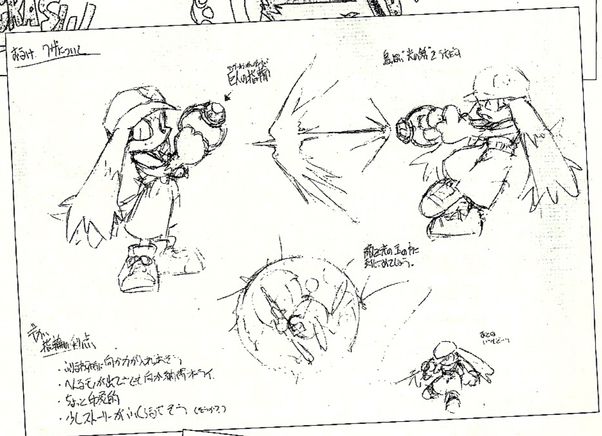
●ナムコ社内で「敵をふくらませるゲーム」の主人公の募集がかけられ、そこに寄せられたこの絵が、クロノアの外見を形作った。これ以前は、シリアスなロボットものになる予定だった。





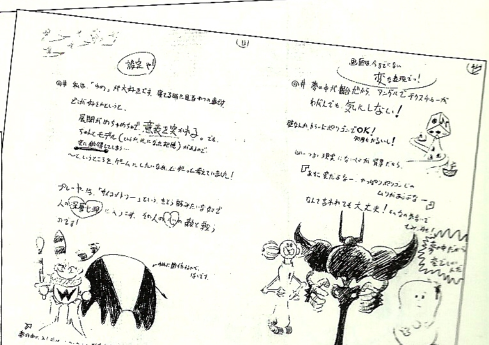
生まれる前のクロノア

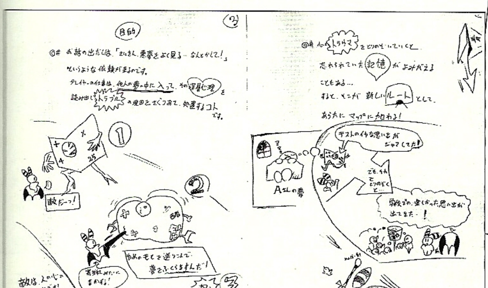
●文書には、外見だけでなく攻撃方法も記されている。生まれる前のクロノアは、飼い慣らした首輪つきの生命体で敵を攻撃したり、指輪は指輪でも巨人の指輪を振り回したりしていた。それらのアイデアをもとに、創造主たちによって検討に検討が重ねられ、ゲーム中のクロノアが形作られた。



ファントマイルのはじまり

●これは、その募集のときに寄せられた、別の主人公候補のアイデア。夢の中に入り込むキャラクターで、攻撃方法の説明に「ゆめのもとを送り込んで夢をふくらますんだ！」とある。この言葉から、ファントマイルという宇宙、世界観が生まれた。



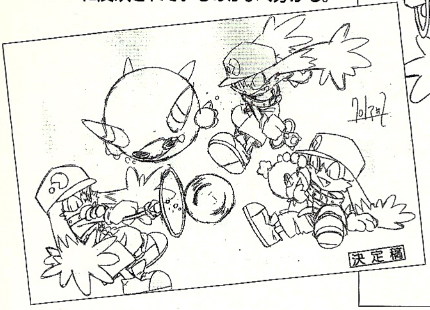


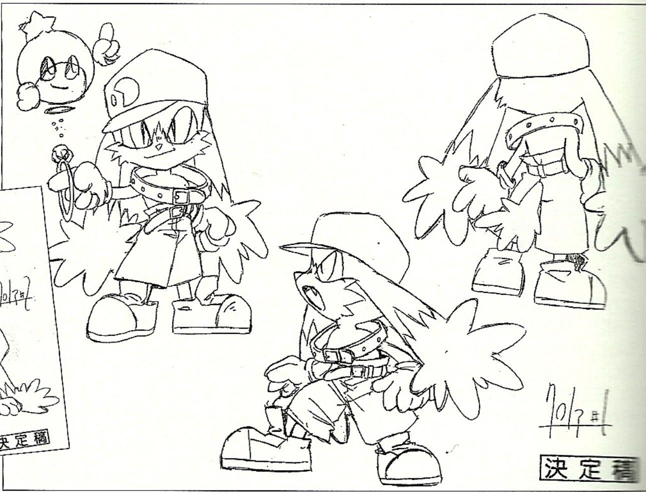
クロノアとファントマイルの住人たち

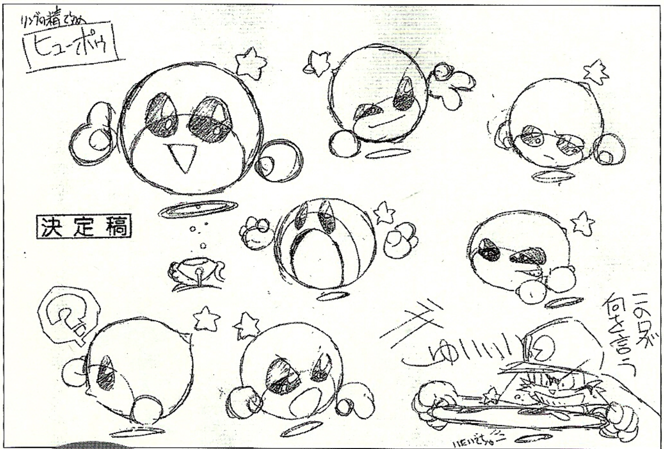
かくして、ファントマイルという宇宙と、ファントマイルの中でのクロノアという存在の骨格が誕生した。続いて創造主たちは、骨組みにさまざまな肉付けを行なっていった。まず、クロノアには表情やアクションが与えられていった。そして、ファントマイルという世界に、村や王国などが建設され、これがゲームで言うところのビジョンとなった。そのあと、それぞれのビジョンに住む人々が考え出され、誕生するに至った。ここでは、いまにも動き出そうとしているクロノアと、ファントマイル各地の住人たちの誕生の記録を展示する。

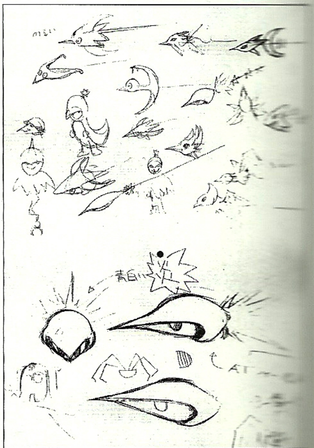
クロノア

●ファントマイルの中でのクロノアの表情とアクションを、創造主たちが定めた記録。創造主の夢が、デジタルな世界のなかでうまい具合に反映されているのがよく分かる。







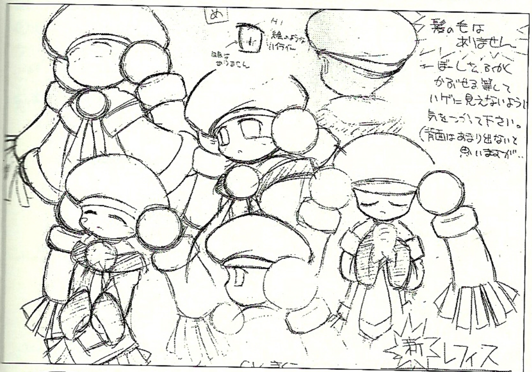


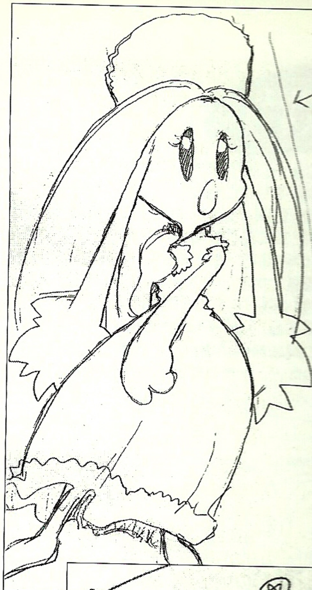
ヒューポー

●単純な構造のヒューポーだが、その表情は豊かである。また、右は誕生以前のヒューポーの姿。初期段階では風だまのアイデアがなく、クロノアがヒューポーを直接撃ち出すものとして考えられていたため、鳥のように飛び出すデザインが数多く検討された。

歌姫 レフィス

●レフィスの役割は初期段階では謎に包まれており、とりあえず「月の国の住人のイメージ」、「人間っぽくない」、「ヒロイン役」というキーワードで姿が検討された。創造主の試行錯誤のようすを展示した。

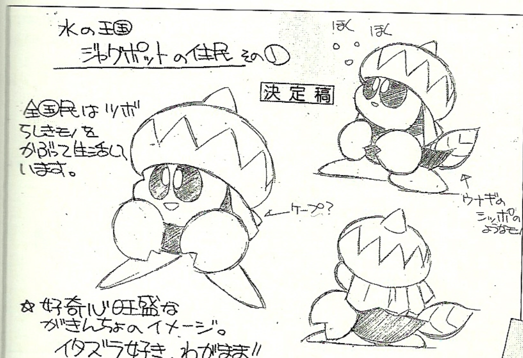


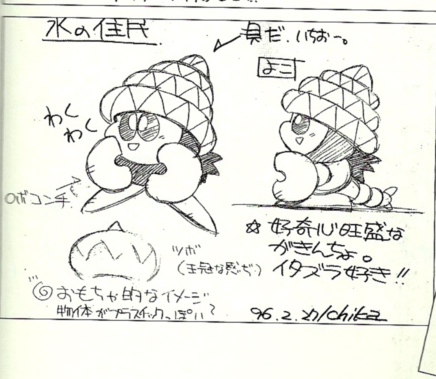


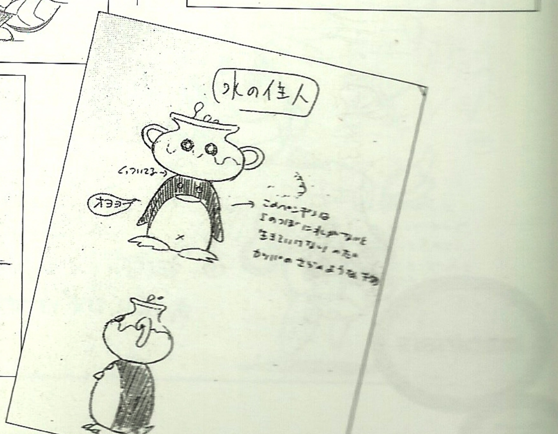
水の国の人々

●水の国の住人の帽子(?)は、当初は貝であったが、やがてツボらしきものに変更された。シッポも、やどかりのようなものから、ウナギのようなものに改められている。上は決定稿、下は誕生以前の記録。



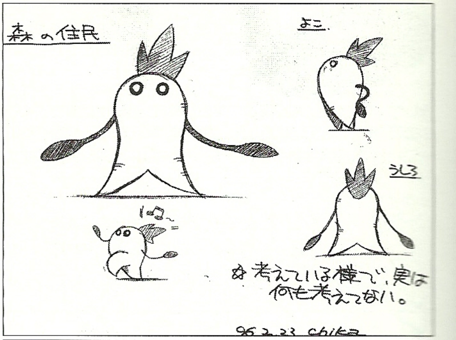


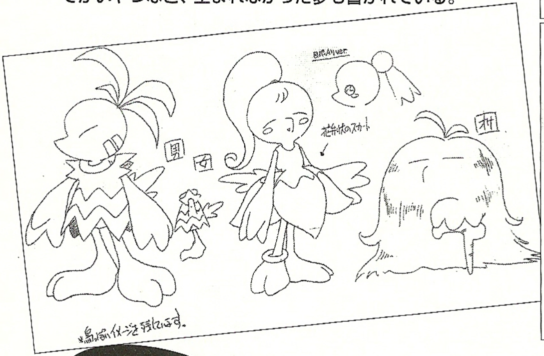


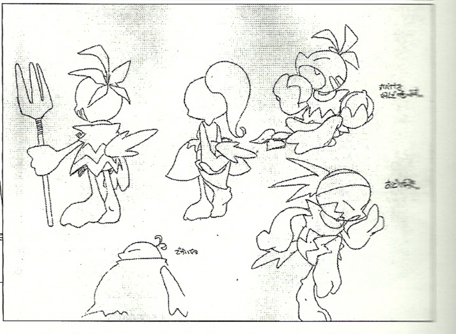


木の村の人々

●木の村フォーロックの人々についても、右のような、現在の外見とは似ても似つかないデザインが検討されるなど、いろいろと試行錯誤が重ねられたようすである。結局、下と右下の2枚の記録に見られるようなデザインに落ち着いているが、この前の段階で、鳥の巣のような服を来た、鳥と猿のイメージを兼ね備えたキャラクターというアイデアが出されており、それが強く残ったものと思われる。また、下のデザインもよく見てみると、パッチリした目なども考えられていたことが分かって興味深い。オババに代わったと見られるオサや、でかいやつなど、生まれなかった夢も書かれている。



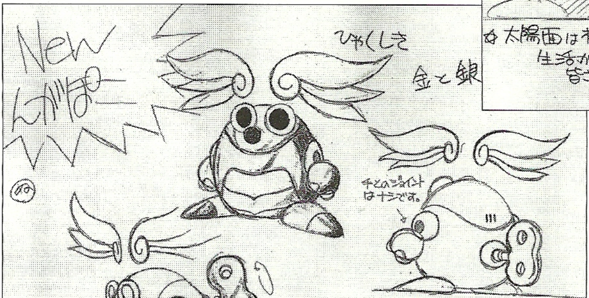


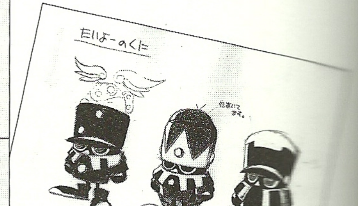


太陽の国の人々

●最初にも書いたように、はじめにビジョンとなる村や国が創られ、そのあとに住人たちが設定された。そのため、ビジョンの設定に基づいて、右のようなアイデアも出されたようだ。下のンガポコと神官のデザインは、ほぼそのまま活かされているようだが、もともとンガポコは氷の国、クリスマスの国の住人として産み出されたキャラクターだった（詳しくは右ページ参照）。それが氷の国はなくなり、設定を少し変え、太陽の神殿で生まれ変わったというワケだ。

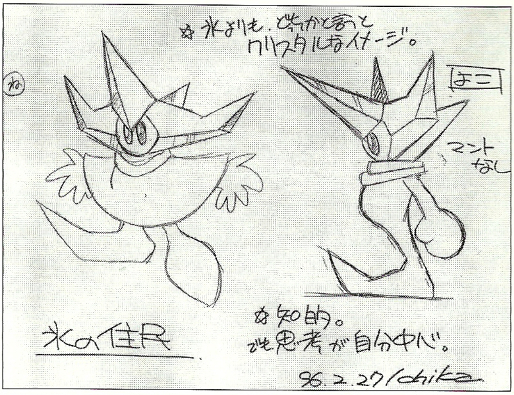




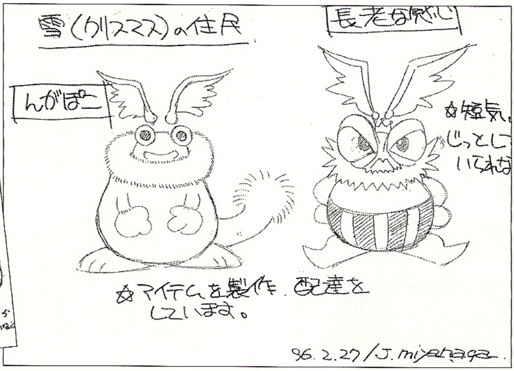


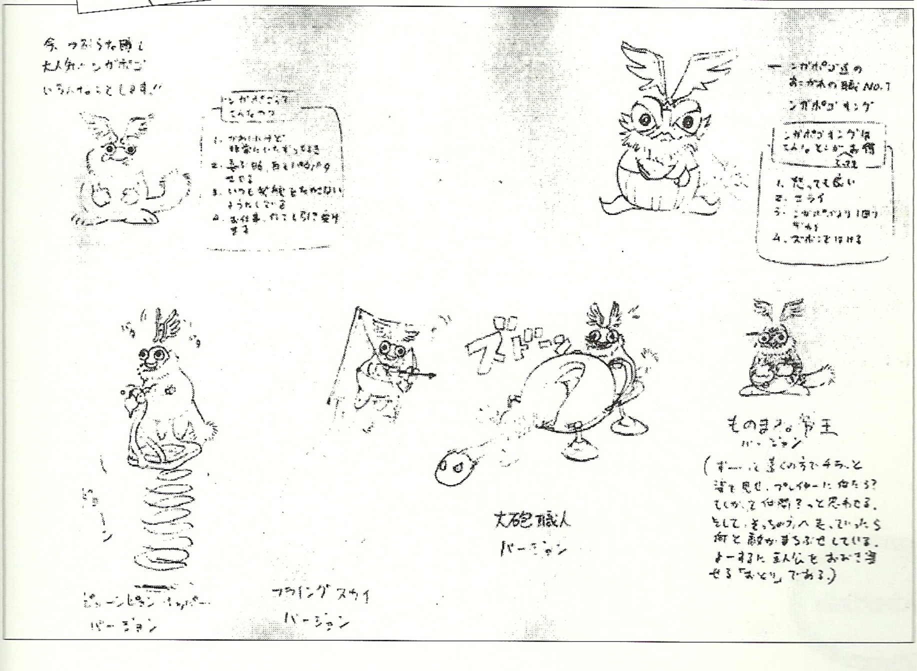
幻の国の人々

●当初、創造主によって、ファントマイルには全部で7つの国が考えられていた。なかでも氷または雪、クリスマスの国としてイメージされていたビジョンは、かなり細部まで創りこまれていたのだが、諸般の事情によりファントマイルから消えてしまった。しかし、アイテムを製作して配達する住民ンガポコなど、いくつかのアイデアは生き残り、太陽の神殿などに採用されることとなったのだ。







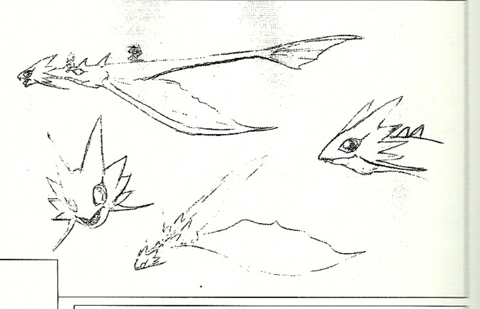


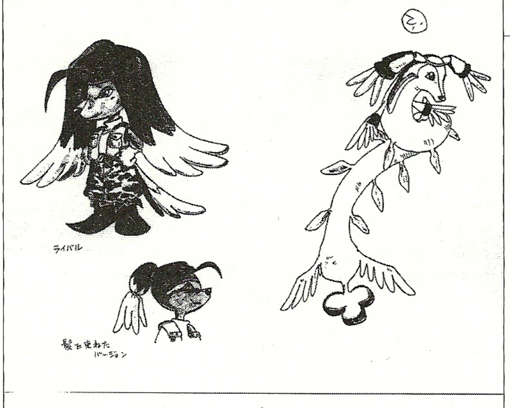
クロノアのライバルたち

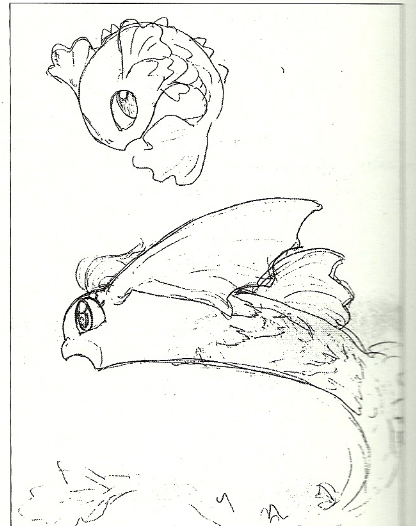
創造主たちは、クロノアとともにファントマイルを冒険するライバルを創り出そうとしていたのだが、物語の展開上あきらめざるを得なかった。だが、その検討の記録だけはハッキリと残っているので、ここに公開する。ライバルはドラゴンを操るはずであったが、途中から巨大魚に変更された。その巨大魚の案だけはパメラやカラルとして、無事ファントマイルへ産まれ出た。

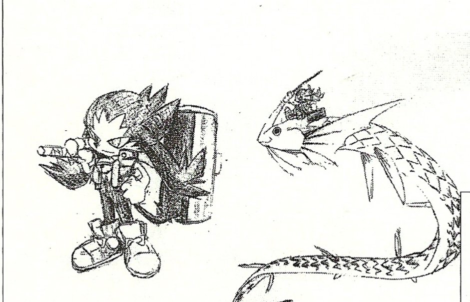
パメラ!? ドラゴン!?

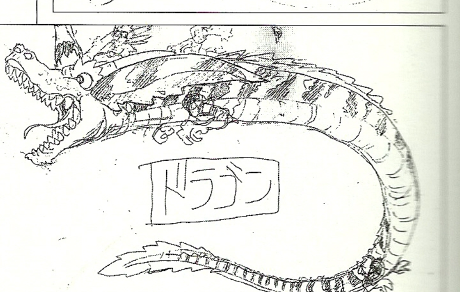
●クロノアのライバルが操るはずだったドラゴン。途中で、魚にしたほうが面白いのではという声があがり、デザインの方向性が変更された。そして創造主たちの間で話し合いが持たれ、いろいろなアイデアが出されて、現在のパメラに落ち着いたワケである。この記録を眺めると、ひとくちにドラゴン、巨大魚といっても、いろいろと個性的な姿が検討されていたことが分かる。

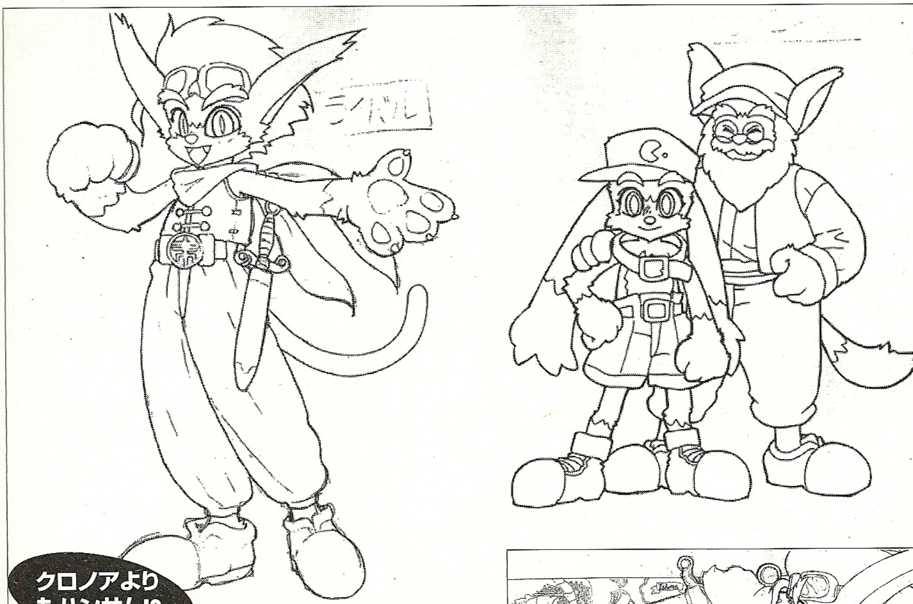






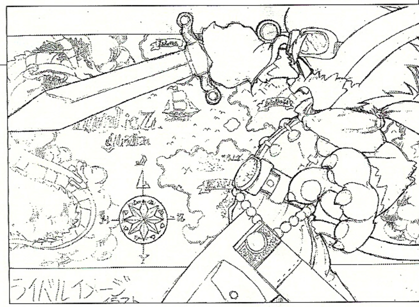


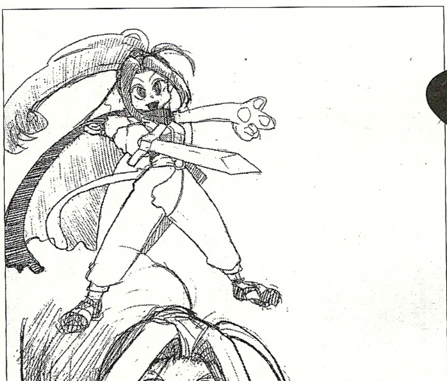




クロノアよりもハンサム!?

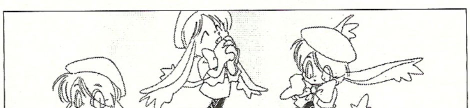
●男性ライバルの外見を設定した記録と、そのイメージイラスト。左ページにもクールな男性ライバルのデザイン案が2例見受けられるが、こちらはもっと快活な印象だ。海をまたにかける冒険者というイメージが、クロノアよりも強く打ち出されている。また、パッと見、外見の特徴はクロノアと似ているが、風の村の住人の特徴である長い耳はない。さすらいのライバルといったところか。





活発でチャーミングな娘も

●実は、女性ライバルやヒロインの登場も考えられていたらしい。ヒロインはかなり初期の段階で、また女性ライバルは女っ気がないことから検討されたという話だ。彼女たちが誕生していたら、クロノアの冒険も違うものになっていただろう。

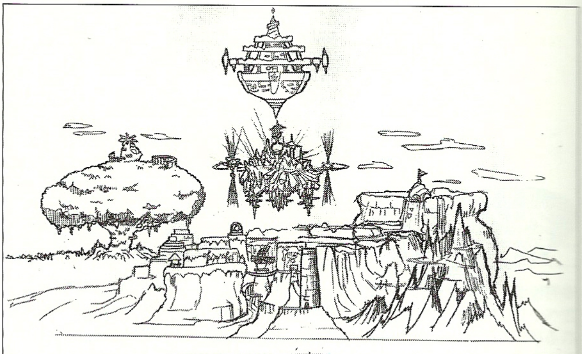


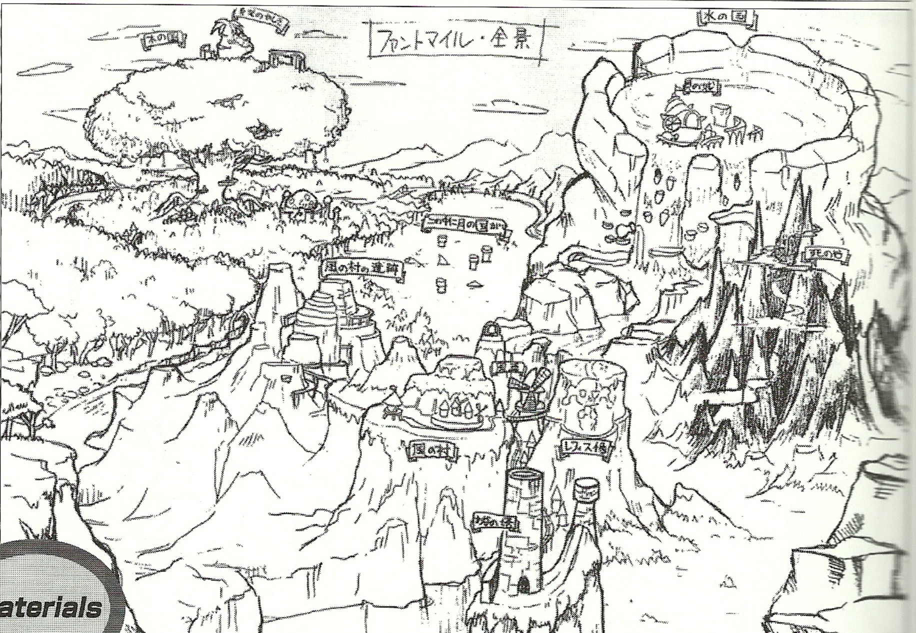
ファントマイルの風景

ファントマイルには、はじめ月、火、水、木、金、土、日の7つの国が建設されようとしていたという。しかし、その後の創造主たちの話し合いのなかで、雪やクリスマスの国などの新しいアイデアが生まれ、そしていくつかのアイデアが消えていき、結局は風、木、水、太陽、月の5つのエリアに落ち着くことになったらしい。残念ながら今となっては、その過程の記録は、各国の住人の設定などで垣間見ることしかできない。ここで紹介するのは、ファントマイルに実際に誕生した村や国を、その細部までキチンと描いた、貴重な資料である。冒険しているときにはなかなか把握できない世界の全体像も見られる。

この世界を見渡してみれば……

●右は、ファントマイル各エリアの高さを比較したもの。月の国は、太陽の神殿よりも低い位置にあることが分かる。下は、ファントマイルの全景。ゲーム中ではムービーで説明されているが、これを見ると月の国が、風と木の村、水の国の中央に封印されていることがよりよく分かる。よく見てみると、各ビジョンに実際に登場するエリアやルートがキチンと描き込まれており、創造主の芸の細かさに感嘆するとともに、それぞれのエリアの位置関係をちゃんと把握することができる。

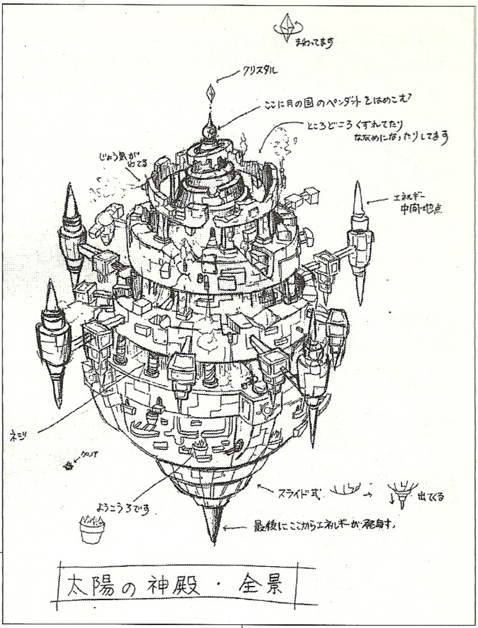


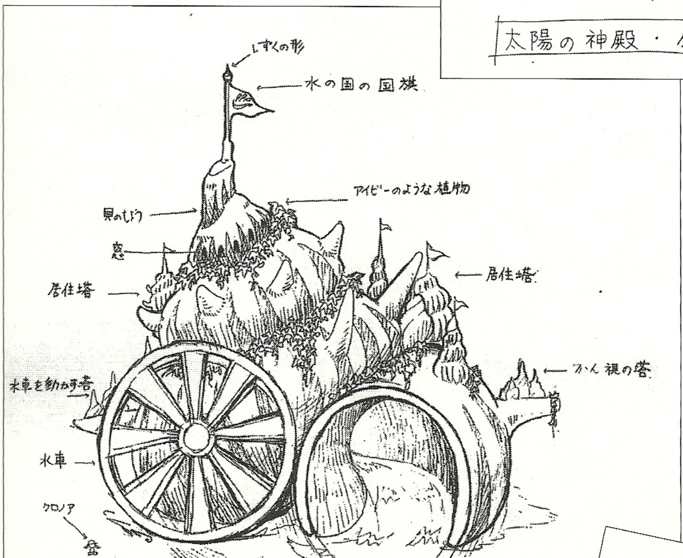


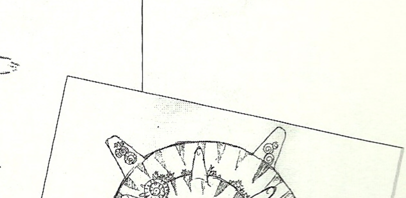
materials

その一点に目をこらせば……

●村や国を建設するに当たって、創造主たちはいくつかの設計図を描いている。そのなかから現存するものを展示しよう。右はビジョン5-1、5-2で冒険する、太陽の神殿コロニアの外観だ。ゲーム中でも、なんとなく上へ上へと上昇していったのが分かったが、なるほど、こういう構造になっていたワケだ。月のペンダントを捧げる祭壇の位置や、月の国の封印を解くための仕組みなど、冒険しているだけでは分からなかったような秘密が、いろいろと明らかになる興味深い資料である。また、下の2枚は、水の王国ジャグポットにある、貝の城の設計図。ＣＧ画面でも、かなりこの図に忠実に再現されていることが分かる。それにしても居住塔やら監視の塔やら、そしてジャグポットの国旗やら、こんなにもキチンと定められていたとは驚きである。設計者はやはり創造主と呼ぶにふさわしい。このほかに、オババのからくり屋敷、風の村の遺跡などの細部も気になるところだが、残念なことにこの形式の設計図は残っていなかった。夢の力で生まれた現物をじっくり見よう。





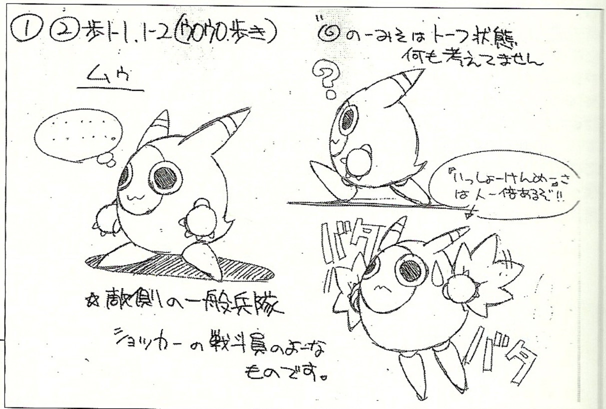


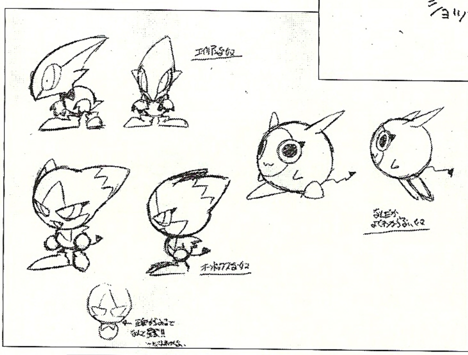
ファントマイルの生物たち

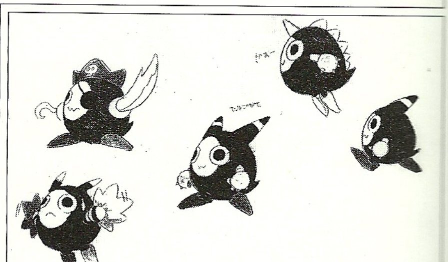
進化の過程まで定めた創造主たちである。生物の創造にあたっては、かなりの時間と労力を費やしたであろう。誕生するまでに至らなかった生物にも、イメージのみが紙の上に描きとめられたものから、CGのモデルまで造られた生物、さらに試しにコンピュータ上で動かされた生物まで、相当な数にのぼるという。そのなかから、現存の生物と結びつくような資料を厳選した。

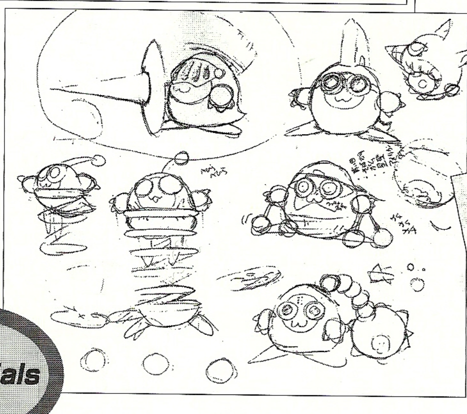
ムゥ

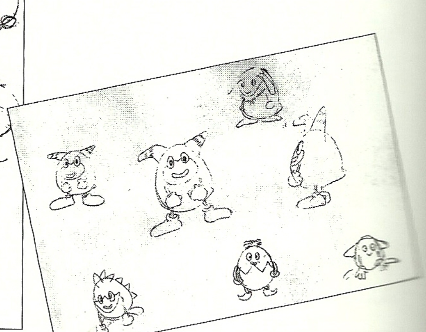
●最初に、ファントマイルの生物全体のイメージを固めるために創り出されたのがムゥである。あまりにもいろいろなアイデアが重ねられていったため、しまいにはどの創造主もオリジナルと言えるムゥを描けなくなってしまったという逸話が残されている。右が、現存のムゥに近いデザイン。そのほかは、ムゥを誕生させるために検討されたさまざまな案だ。





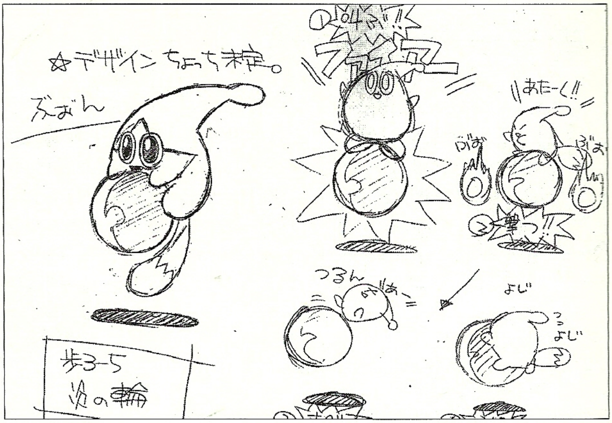


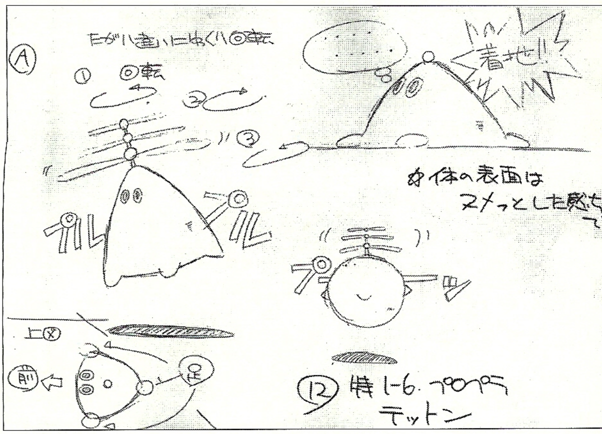




そのほかの生物たち

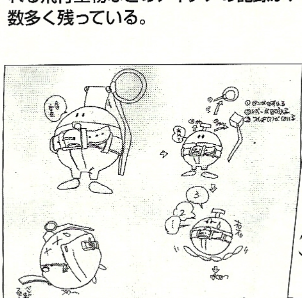
●「この世にないもの」を念頭において、創造主たちが生み出したのが、ファントマイルの生物たちだ。どこがどうなっているのかイマイチ分からない生物もいるが、創造主たちの資料を見れば一目瞭然。右上はバーニィを描いたものだが、バーニィがどのようにして水晶球を抱えているのかがよく分かる。また、実際には最初から炎の輪に囲まれているものの、当初はこのような攻撃が検討されていたことも分かって楽しい。その下は、テットンの資料となっている。外見は実際のものとあまり変わりないが、この段階では、テットンはプロペラをいくつもつけていたことが分かるし、実際にはあり得ない着地のアクションも考えられていたことがしるされている。また、上から見たテットンは、ここでしか見られない。

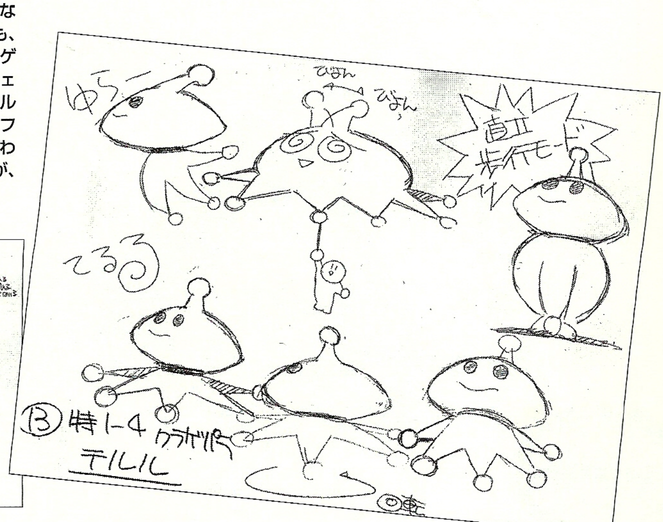




どこかで見た!? 幻の生物たち

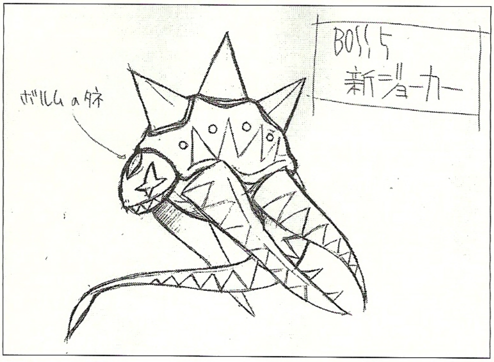
●右の2体も、実際にファントマイルで見かけるものとは若干の違いがあるが、ほかにも、基本的なコンセプトはそのままに、かなり姿を変えて生まれた生物たちは多い。たとえば、下の図は、あきらかにブッピィのもととなったアイデアであろう。また、その右のテルルと名付けられたクラゲのような生物は、その後テットンに生まれ変わったのか、それともテットンと似たような生物と見なされて消えたのか……。このほかにも、ダビィに化けたと思われる、お尻のトゲを発射するビィブィという生物や、シェルルに姿を変えたと推測される、クルミの殻を身につけたクルミキング、フィフィやスフォークにつながったと思われる飛行生物などのアイデアの記録が、数多く残っている。





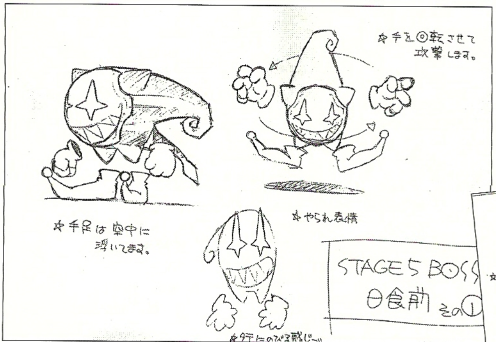
悪夢の創造過程

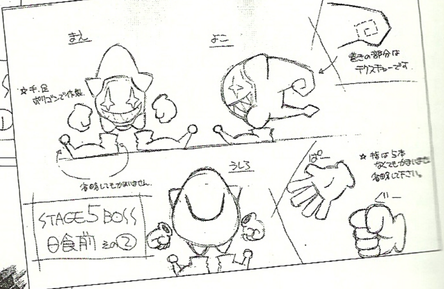
創造主たちは、ファントマイルに悪夢をも与えた。これらはボスなどと呼ばれる、凶悪にして強大な生物の創造記録である。「敵をふくらませる」というアイデアからクロノアやファントマイルが生まれたように、ボスたちやほかの生物たちも、外見よりも先に“仕様”と言う名のキーワードがある。そのため、その外見なども、仕様の変更とともに見直す必要があったらしい。

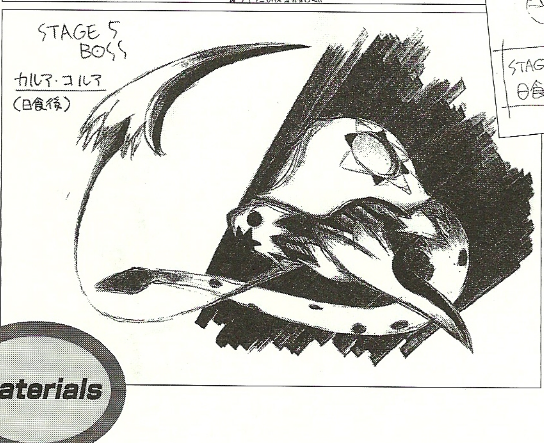


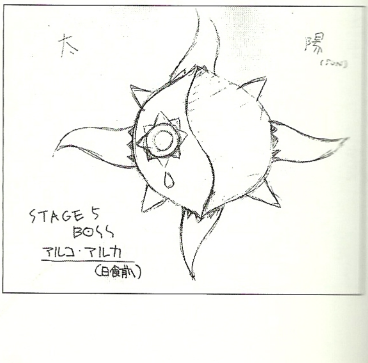
ビーストジョーカー

●ビジョン5の最後で、クロノアの前に立ちはだかる敵として創造された悪夢・ビーストジョーカー。太陽のもとでは、いつものヘナチョコなジョーカーだが、日食になると姿を変え、突然威力を発揮し出す、なかなかやっかいなボスだ。記録を見てみると、当初は一番下の2枚、アルコ・アルカとカルア・コルアという、日食によって変身する太陽をイメージした敵が、ボスとして想定されていたらしい。ところが、その後紆余曲折を経て、これがガディウスの部下であるジョーカーと、その変身した姿になってしまったということだ。日食による変身のアイデアはちゃんと活かされており、日食時のジョーカーもカルア・コルアになんとなく似ているようだが、なぜ変更が必要だったのだろう？　案外、シナリオ上の都合かもしれない。



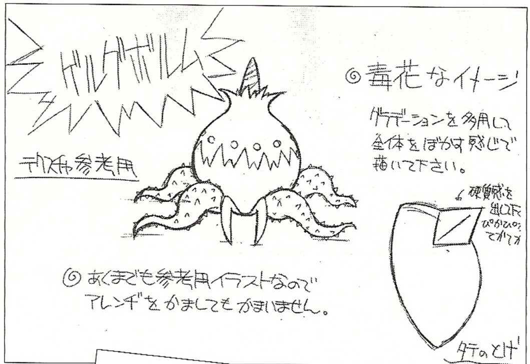


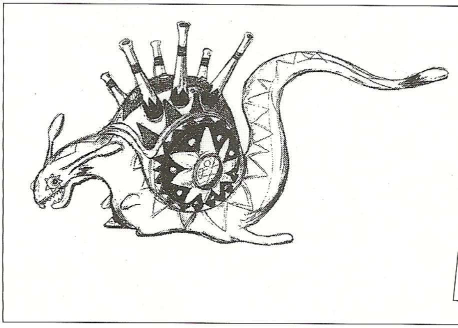


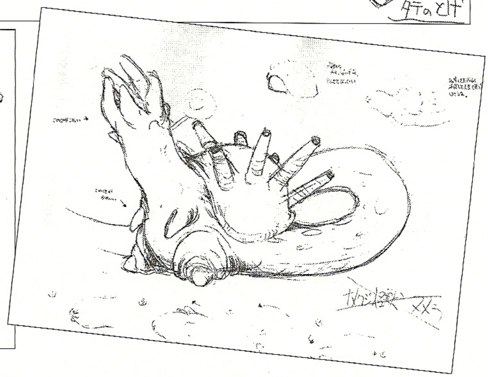


ゲルグボルム

●ビジョン3の終わりでジョーカーが連れてくるのが、このゲルグボルム。巨大な種子を吐き出す、毒花のような外見のボスだ。ところが創造の過程の記録を見てみると、かたつむりのようなイメージのマイム・マイムや、ナメクジ怪獣ヌメラなどとしるされた資料が残っており、かなり大掛かりな変更があったことを知らされる。いずれも、ゆっくりのったり移動しそうではあるが、デザイン的には現存のゲルグボルムとは似ても似つかない。このほかにも、ヘビのような外観や、クモとして検討された期間があったらしい。

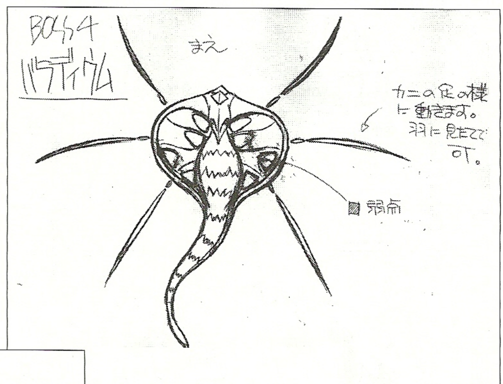


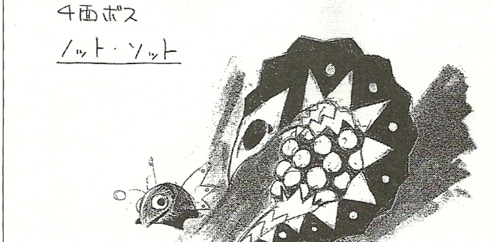


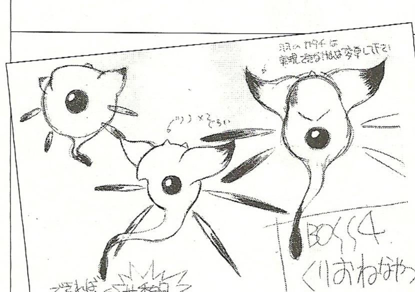


バラディウム

●ビジョン4の終点で登場するバラディウム。現存の姿の原案となったのが、下の2枚のスケッチである。ヘビやタツノオトシゴを連想させるノット・ソット、クリオネそのまんまのくりおねなやつ、どちらを見てもバラディウムに化けた過程がなんとなく分かるデザインだ。とくに、くりおねなやつと名付けられたキャラクターは、ファントマイルの創造が完全に終わる1ヵ月前までは、その世界で実際に動いていたのだという。その後、バラディウムに交代せざるを得なくなったワケで、さぞかし無念であったことだろう。創造主の苦労も忍ばれるエピソードだ。

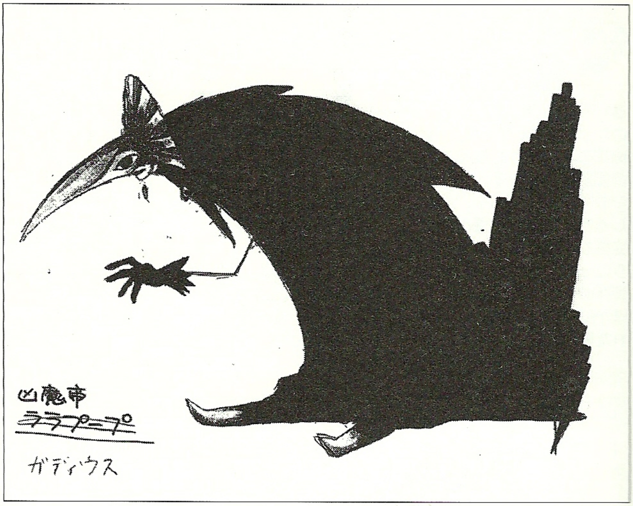


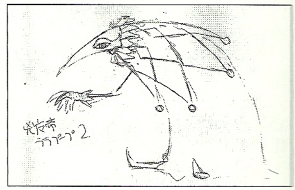




ガディウス

●風の村を旅立つときからその脅威をちらつかせ、ついにビジョン6で自らの強大な力を見せつける、闇の帝王ガディウス。悪役に迫力と魅力があればあるほど、その世界での冒険が印象深くなるものだが、創造主たちはその点を踏まえて、なかなかスタイリッシュなキャラクターを産み出している。中世の仮面をモチーフに、正体不明なイメージを漂わせたとのことだ。ただし、気になるのが右の資料にある、凶魔帝ララプープの文字。ガディウスというクールな響きとはかけ離れた、なんだか吹き出してしまいそうなファンキーな名前だ。こんな名前をつけられてしまうガディウスって、いったい何者!?



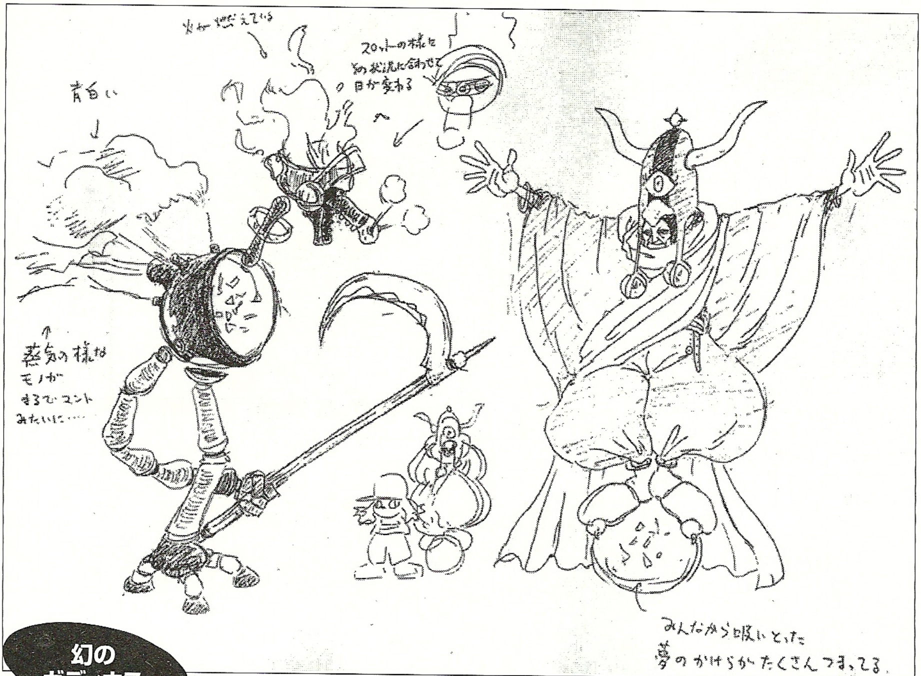






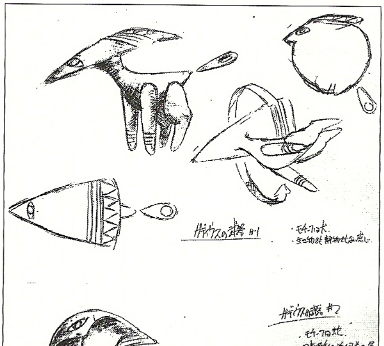
幻のガディウス

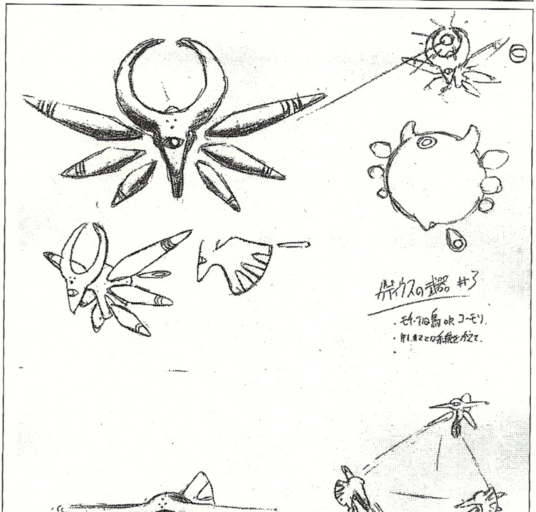
●というワケで、創造主たちは当初、ララプープという名の、ファンキーな、まるでトランプマンのような、インチキっぽいキャラクターを用意していた。誰かが、なにかが違うと気づいたらしい。



幻のガディウス

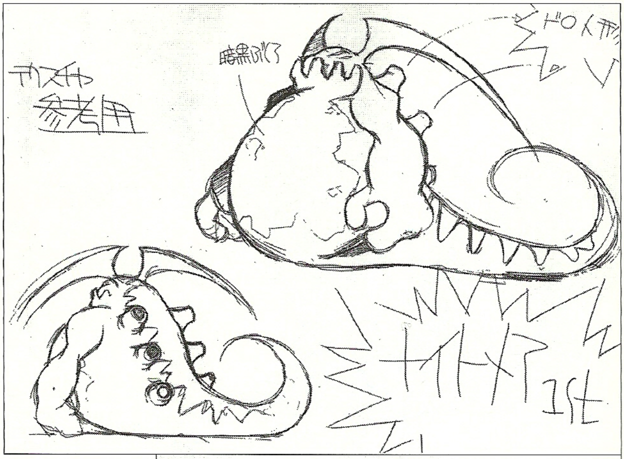
●幻と消えたガディウスのアイデアはまだまだある。とくに、下の資料中に見られる、生きている武器については、ファントマイルの創造が終わる1ヵ月前までは、実際に世界のなかで、クロノアを苦しめるべく動いていたのだという。

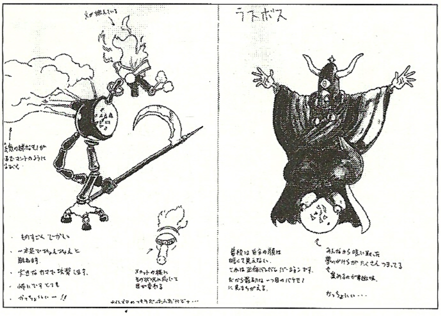


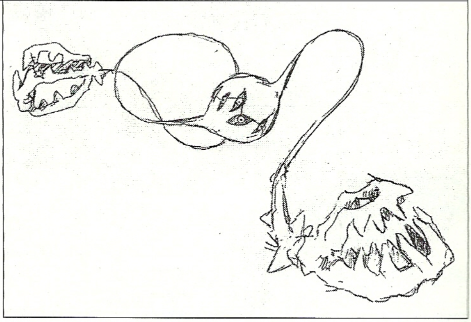


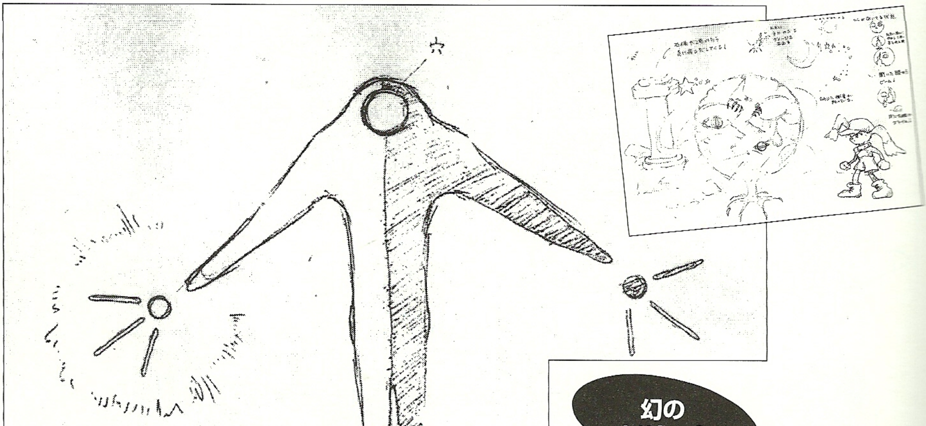
ナハトゥム

●ナハトゥムは、FINAL VISIONで遭遇することになる、いわゆるラストボス。初期段階では、ナイトメアと呼ばれていたらしい。創造主たちは、ナハトゥムに3つの姿形を与え、段階的に変身させるように定めたが、右の図はその第1形態である。悪夢そのものであるとされ、できるだけ俗物的なイメージを避けて創られていたのだが、やがて万人のイメージするところの悪夢である、怪物のような姿になっていったらしい。今回発掘されただけでも、33枚ものアイデアスケッチなどがあり、難産の末、ようやくファントマイルに生まれた悪夢なのだということがよく分かる。



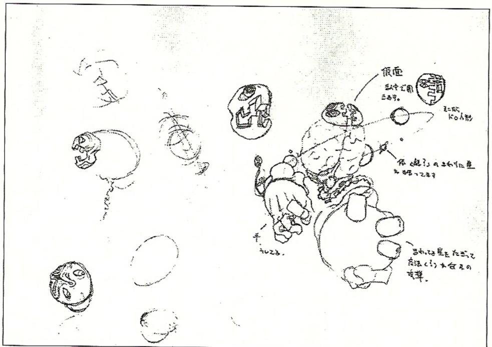


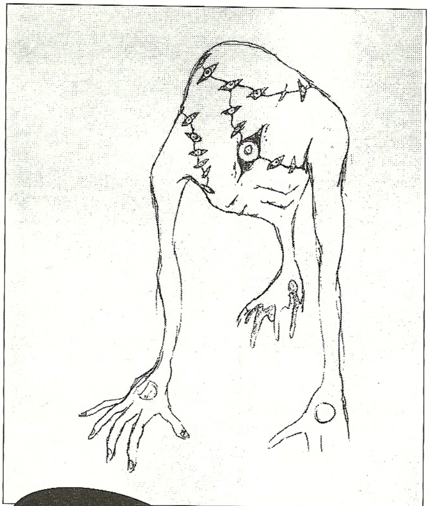


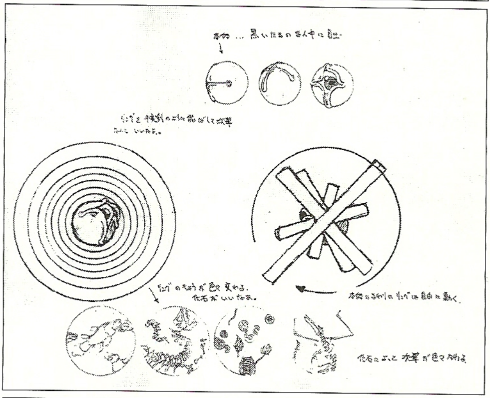


幻のナハトゥム

●33枚の資料のうち、幻と消えたナハトゥムの姿の一部を公開する。人の形態に近いものから、いったいなんなのかまったく想像がつかないものまで、創造主たちのアイデアは多彩だ。実際のナハトゥムとは全然似ていないが、確かにこちらのほうが悪夢という感じはする。



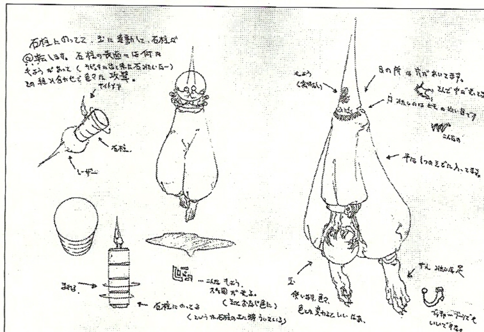


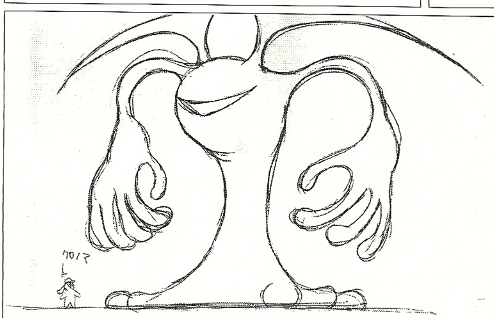


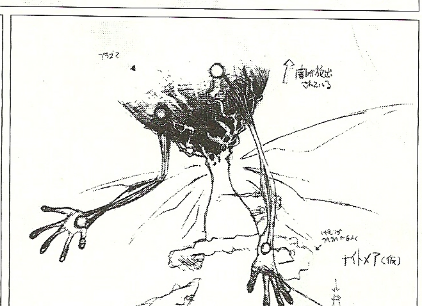
幻のナハトゥム

●怪物然としているデザインもあるが、仮面をかぶった脳、眼球のまわりにうずまくリング、プラズマと闇と煙がからだの一部である生命体（？）など、「俗物的なイメージを避けて」創られたというのがよく分かる資料だ。ただ、巨大な七面鳥のようなキャラクターはいったいなんだ!?　俗物そのものという気もするが、ジョーカーやラプープがいる世界ならば、これもアリだろう。









風のクロノア door to phantomile オフィシャルガイドブック

1998年2月21日 初版発行

発行人/編集人　浜村弘一
副編集人　野田　稔
編集長　田原誠司
編集長代理　坂本武郎
副編集長　宮川　隆
進行管理　高橋敦子
製作購買　鎌倉計子

制作　株式会社アスキー
〒151-8024
東京都渋谷区代々木4-33-10
電話 03-5351-8111
発行　株式会社ナムコ
〒146-8655
東京都大田区矢口2-1-21
発売元　株式会社アスペクト
〒160-0023
東京都新宿区西新宿 3-11-20
オフィススクエアＢＬＤ新宿５Ｆ
電話 03-3299-1493

企画・構成・執筆　櫛田理子
編集　川本ひろし（ファミ通書籍編集部）
編集協力　石原徹也（ファミ通書籍編集部）
デザイン監修　小林恵美子（ファミ通書籍編集部）
装丁・本文デザイン　dice.K.saito
マップ制作　石井　潔

協力　株式会社ナムコ横浜クリエイティブセンター
監修　株式会社ナムコ
印刷　図書印刷株式会社

本書の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から4時までのあいだに、電話03-5433-7143まで。なお、ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承ください。

定価はカバーに表示してあります。
ISBN4-89366-968-0
●11b0100
Printed in JAPAN

郵便はがき

お手数ですが
50円分の
切手を
貼ってください

1 5 1 - 8 0 2 4

（受取人）
東京都 渋谷区 代々木 4-33-10
㈱アスキー
ファミ通書籍編集部
風のクロノア door to phantomile
オフィシャルガイドブック係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□　都道府県			
	☎（　　）　－			

風のクロノア door to phantomile をプレイされた感想をお聞かせください

本書のことをどこで知りましたか（複数回答も可）

1. アスキーの雑誌の広告を見て（雑誌名　　　　　　　　　　）
2. 店頭で見て
3. 知人にすすめられて
4. その他（　　　　　　　　　　）

本書についての感想をお聞かせください

内容について	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
カバーデザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
本文デザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
価格について	▶	大変安い	安い	普通	高い	大変高い
総合評価	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い

攻略本を買うとき何を基準にして選びますか

1. 出版社で決めている
2. 広告が目についた本を買っている
3. 店頭で見くらべて決めている
4. 友だちの意見を参考にしている
5. その他（　　　　　　　　　　）

この攻略本の中で役に立った記事、面白かった記事があれば教えてください

その他、ファミ通攻略本に関してご意見、ご希望があればお聞かせください

※ご協力ありがとうございました。アンケートにご協力いただいた方全員の中から毎月抽選で10名様にオリジナルテレホンカードを送らせていただきます。発表は発送をもって代えさせていただきます。